Año IV Número 36 - 350 Pesetas

HOBBY CONSOLAS

¡Sorteamos 50 cartuchos de MORTAL KOMBAT II!

REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS



DONKEY KONG COUNTRY

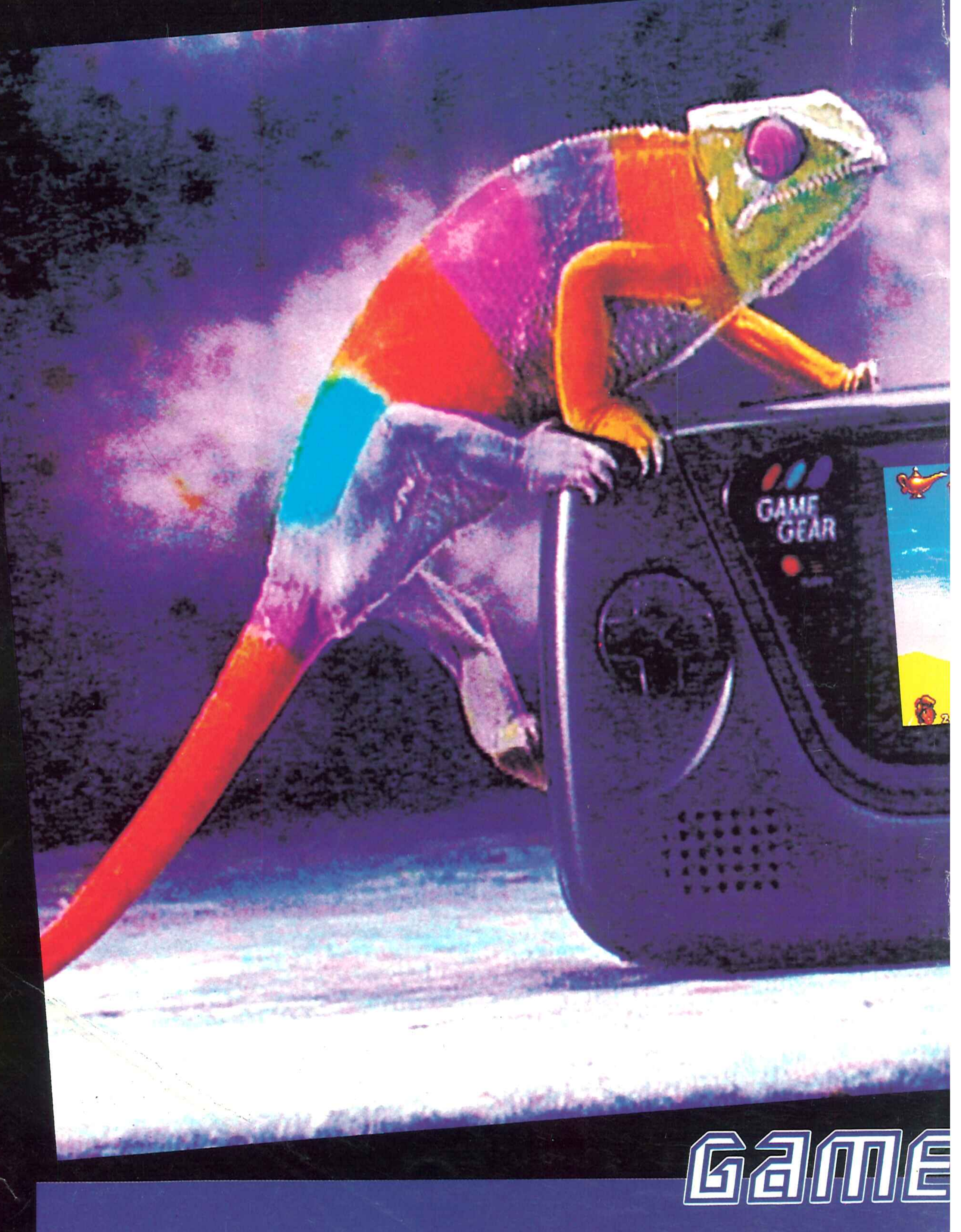
NACE UN NUEVO MITO PARA NINTENDO

Stunt Race FX

¡¡DIVERSIÓN A LAS CUATRO RUEDAS!!

GAME GEAR

¡MONTATE



GAME

Unitros

¡LO en COLORES!



La que alegra tu vista con una paleta de 4.096 colores en su exclusiva pantalla retroiluminada, o las que te dejan a verlas venir con un triste tono.

La que te atrapa con la nítida y espectacular acción de sus más de 200 juegos o las que te obligan a atrapar al vuelo cada movimiento.

La que puedes convertir en tu T.V. privada, o las que te privan de cualquier extra.

La que suena de lujo con 4 canales en estéreo o en las que oir algo, ya es un lujo.

Ante la duda, no te la juegues.

¡Móntatelo en colores con GAME GEAR!.

GEAR

SEGA

BIENVE NIDOAL PROXIM ONIVEL

SUMARIO

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirectores Generales:
Domingo Gómez
Amalio Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección:
Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redacción:
Carlos Frutos, Esther Barral,
Antonio Caravaca
J.C. Romero (traductor).
Diseño y Autoedición:
S. Fungairiño (Jefe de sección),
Millán de Miguel
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Secretaria de Redacción:
Ana Torremocha
Dibujos: A. Fernández
Fotografía: Pablo Abollado
Corresponsales:
Marshal Rosenthal (USA),
Dereck de la Fuente (Gran Bretaña)
Colaboradores:
E. Lozano, Olga Herranz, David García.

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Suscripciones: Tlf.:654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A.
Tel: (93) 680 03 60

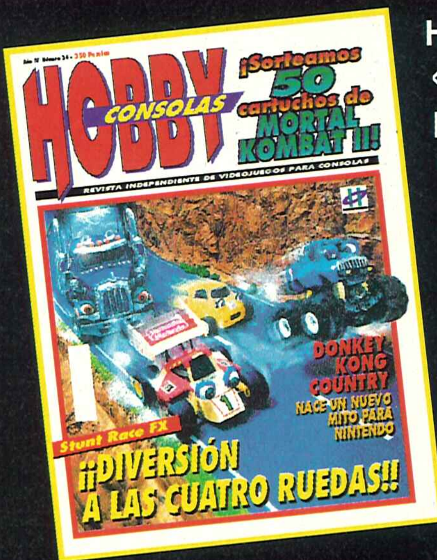
Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona
Km.11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

Publicación controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

LA PORTADA: STUNT RACE FX



Hace poco más de un año, un juego llamado «Starwing» ocupaba nuestra portada. Era el primer juego que contenía el Chip Super FX de Nintendo. Ahora, el segundo cartucho con ese fabuloso engendro tecnológico nos ha "obligado" a colocarle en el lugar más privilegiado de nuestra revista. «Stunt Race FX» demuestra que las mejoras introducidas en ese chip le han convertido en el mejor juego de coches que ha pasado por la Super Nintendo: velocidad, alta tecnología y diversión a mansalva. Hacednos caso, no os perdáis esta sensacional preview.

NUESTROS EXPERTOS

LOLOCOP

La previsible avalancha de novedades no se ha hecho esperar. Está claro que las compañías se habían guardado sus mejores cartas para este mes de septiembre. Este número va a hacer época.

CRUELA DE VIL

¡Por Tutatis! Cuánta buena plataforma nos ha invadido este mes. Desde los romanos hasta la Meca del Cine, parece que este género va a seguir rompiendo allí donde llega, incluso en el mismísimo barro.



TENIENTE RIPLEY

Hay que ver lo que dan de sí las aventuras espaciales, y más si son del calibre de «Super Metroid» y «Rebel Assault». Y después de tantas emociones fuertes, a relajarse con esa preciosidad que es «The Jungle Book».

BOKE

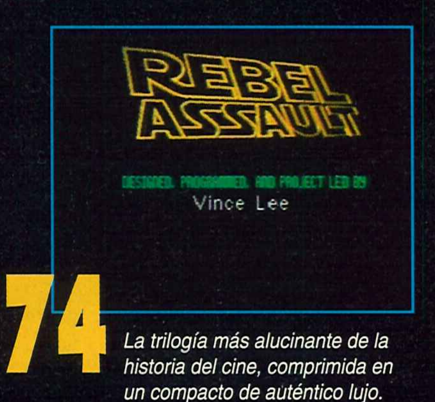
Sialguna vez habéis soñado con conducir un Fórmula 1, ha llegado el momento. Con el nuevo «F-1 Racing» para Mega CD, os quedaréis pegados al asiento.

Año IV- Nº 36- Septiembre 1994. 350 ptas. (Incluido IVA)

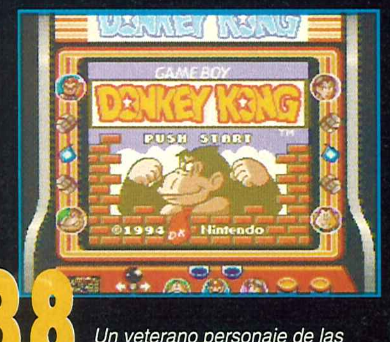
LO MÁS NUEVO



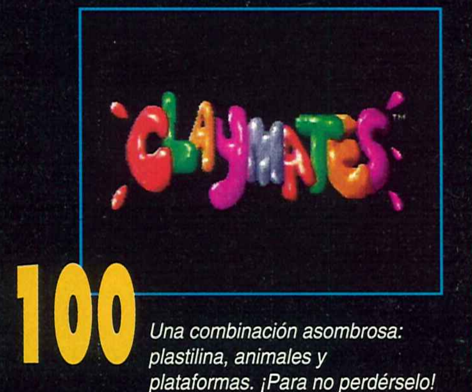
54 El juego más esperado por los usuarios de Super Nintendo. 24 megas de acción y aventura.



74 La trilogía más alucinante de la historia del cine, comprimida en un compacto de auténtico lujo.



88 Un veterano personaje de las consolas que regresa para hacéroslo pasar en grande.



100 Una combinación asombrosa: plastilina, animales y plataformas. ¡Para no perdérselo!

- SUPER METROID..............54
- SHINING FORCE II 58
- JUNGLE BOOK (SN) 62
- ASTERIX 66
- JELLY BOY 70
- REBEL ASSAULT...........74
- MICROMACHINES..........78
- FIEVEL GOES WEST.....80
- JUNGLE BOOK (MD) 84
- DONKEY KONG..............88
- DAFFY DUCK..................90
- BATTLETOADS 92
- WORLD CUP USA 96
- CLAYMATES 100
- POWER RANGERS 102
- TAZMANIA 2 104
- PAC-ATTACK 106
- LAWNOVERMAN..........108
- F-1 RACING..................110
- Y ADEMÁS.....................114

PREVIEWS

- STUNT RACE FX 34
- MORTAL KOMBAT II .38
- DINAMYTE HEADY..44
- BUBSY 2 46
- SLAM MASTERS 48
- URBAN STRIKE........50
- DRAGON 52



Un cartucho esperado desde hace tiempo. La segunda generación del chip Super FX entra en escena con el juego de coches del futuro: «Stunt Race FX».

REPORTAJES



- LION KING............18

★ **EN PANTALLA ------- 10**
Nuestro equipo de redacción sigue trabajando duro para traeros las noticias más frescas del mundillo.

★ **BIG IN JAPAN ------ 20**
La tierra del Sol Naciente sigue siendo una mina para los videojuegos. Aquí tenéis una muestra de los cartuchos que más estan pegando por esos lares.

★ **GAME MASTERS --- 24**
Las compañías no dejan de sorprendernos con nuevos soportes. M.A.D. os presenta dos nuevas apuestas para el revolucionario futuro del hardware.

★ **ARCADE SHOW ---- 28**
Atari Games nos presenta el juego de lucha que revolucionará los salones recreativos. Dinosaurios y fantásticas criaturas en un salvaje torneo.

★ **HI TECH ------------- 30**
Alias y Silicon Graphics están dispuestas a demostrar su capacidad en los 16 bits. El resultado ya tiene un nombre: «Donkey Kong Country».

★ **ÉXITOS ------------ 118**
El final del verano trae consigo numerosos cambios en nuestras listas. ¿Os apetece verlas?

★ **TRIBUNA ABIERTA 121**
Las nuevas consolas se han convertido en tema de debate. La polémica ya ha empezado.

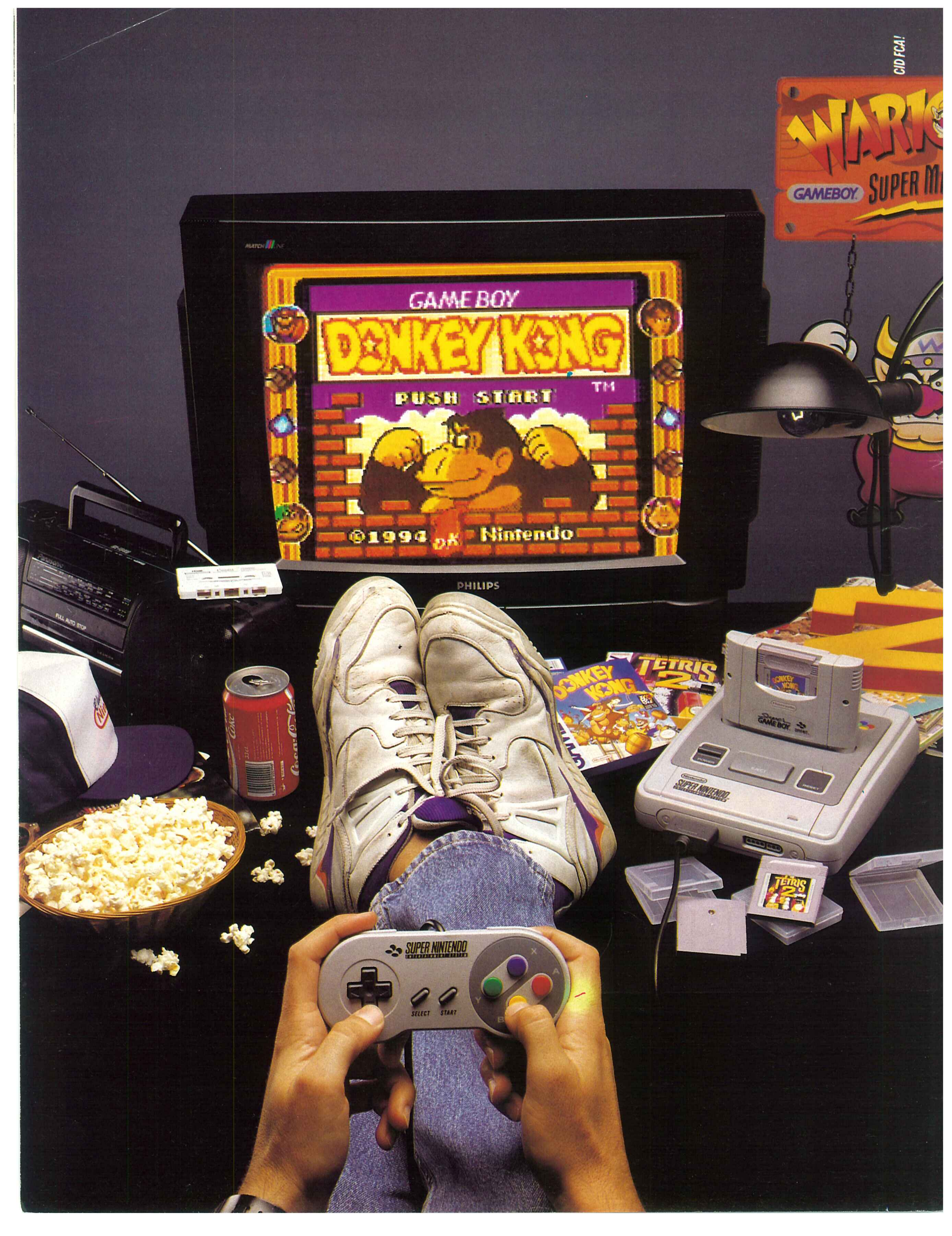
★ **LASERS & PHASERS -- 124**
Quien hace la ley, hace la trampa. Aunque en este caso sería "quien hace el juego, hace el truco".

★ **TELÉFONO ROJO - 130**
Yen sigue empeñado en despejar las dudas de todos los lectores, ¡aunque le cueste las vacaciones!

★ **¡QUÉ LOCURA! -- 136**
Dibujos, protagonistas, contralistas...la verdad es que esta sección se está convirtiendo en una auténtica locura, sobre todo para el que la escribe.

★ **SUPERVIEW --------- 142**
Las novedades llegan en tal cantidad que hemos tenido que hacer una exhaustiva selección.

★ **LA GRAN OCASIÓN -------- 152**
Para los fenicios, ésta sería su sección preferida. ¿Lo es también para vosotros?



GAME BOY
DONKEY KONG
PUSH START
TM
©1994 Nintendo
PHILIPS
GAMEBOY
SUPER NINTENDO
SELECT START
TETRIS 2
DONKEY KONG
C/D FCA!

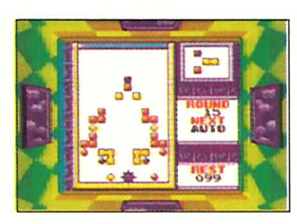
SACALE LOS 256 COLORES A TU GAMEBOY.

Para hacerlo, sólo necesitas Super Gameboy, el último accesorio para tu Super Nintendo.

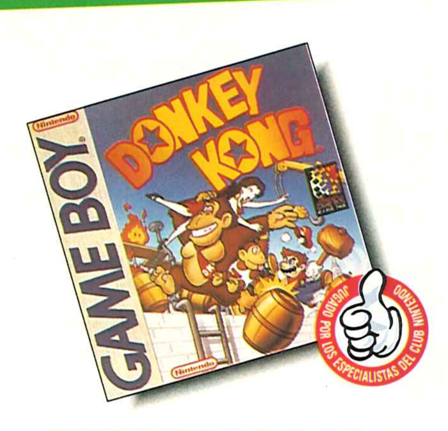
Super Gameboy te permite ver tus juegos de Gameboy favoritos, tan grandes como lo sea la pantalla de tu televisor y a todo color.

Además, las posibilidades de este increíble accesorio son infinitas. Podrás cambiar los marcos, sustituir los colores originales por otros y crear tus propios escenarios, dibujando tanto dentro como fuera del juego.



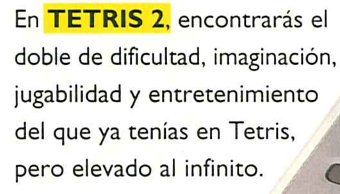


Y para que puedas ir viendo lo que es bueno, ya están aquí los primeros títulos que incorporan ¡256 colores!: DONKEY KONG y TETRIS 2.



DONKEY KONG, uno de los mayores éxitos de las recreativas, te permitirá revivir toda la emoción de los rescates y persecuciones a través de sus 10 niveles y más de 100 fases.





En **TETRIS 2**, encontrarás el doble de dificultad, imaginación, jugabilidad y entretenimiento del que ya tenías en Tetris, pero elevado al infinito.



Gracias a Super Gameboy, tus juegos de siempre de Gameboy tendrán una nueva dimensión, diversión en color, habilidad en color, héroes en color... Gameboy en color, con Super Gameboy.



Super GAMEBOY



Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID



¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos títulos o sobre Super Gameboy, llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

CID FCA!

el Sensor

Parece que cada vez tenéis más claro de qué va esta sección. No sólo expresáis con decisión qué es lo que os mola y qué es lo que no os hace gracia dentro de este mundillo, sino que, además, mes tras mes demostráis un mayor sentido común en vuestras opiniones. Por eso, os pedimos que sigáis colaborando activamente en el Sensor, puesto que es la única forma de que todos -nosotros, las compañías y los propios lectores- nos enteremos de qué es lo que no funciona, con el fin de poner los medios a nuestro alcance para solucionarlo. Porque al fin y al cabo, vuestra es siempre la última palabra, y éste es el lugar en el que podéis expresarla.

MOLA

• El Arcade Show.

Lo único malo es que nos enseña juegos que no nos podemos llevar a casa.

• Todos los reportajes especiales que hacéis.

Nos gusta compartir nuestra genialidad (ejem, ejem), con vosotros.

• El concurso de fotografía de Game Gear.

Los concursos siempre molan, pero si encima son originales, más.

• Los juegos de rol que van a sacar para Mega Drive.

Sí, que iban a ser todos en español y resulta que el primero sale con retraso y en inglés.

• El Mega Drive 32X.

Pues si ahora te mola, espérate a ver de lo que es capaz.

• Tener más noticias de Ultra 64.

¿Noto cierto tonillo de que te parecen pocas las que hemos dado?

• Que seáis la revista más veraz.

Será porque nos dedicamos a trabajar y no nos perdemos en tonterías.

• El reportaje del número 34 sobre el «Super S.F.II».

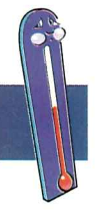
Ya sabéis, siempre la información más completa y oportuna.

LOS PRÓXIMOS LANZAMIENTOS DE «THE LION KING» Y «DONKEY KONG COUNTRY»

La verdad es que todos nos hemos quedado boquiabiertos. En una época en la que nos están "machacando" con las nuevas consolas y los soportes del futuro, no está de más que algún lanzamiento espectacular nos recuerde que las consolas de 16 bits son el presente y que ahora están más vivas que nunca. Estos dos juegos demuestran que Mega Drive y Super Nintendo todavía no han alcanzado su techo, y quién sabe cuánto tiempo queda aún para que ese momento llegue. «The Lion King» y «Donkey Kong Country», sin duda, harán cambiar de idea a aquéllos que piensan que a sus actuales consolas no les queda mucho de vida, y que, hasta que alguien demuestre lo contrario, son las que más molan.

HAN COLABORADO CON SUS OPINIONES EN ESTE SENSOR:
Eva Cid Martínez (Almería). El Guerrero del Vent (Barcelona). Pablo Barbeito (La Coruña). Pedro Jiménez (Madrid). Hugo Martínez (Álava). Raúl Manzaneque (Ciudad Real). Adolfo Pérez (Madrid). Gerson Provencio (Valencia). Javier Genesmós (Barcelona).
Si queréis participar, enviad vuestras cartas a: HOBBY PRESS S.A., HOBBY CONSOLAS. C/De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid), indicando en el sobre: EL SENSOR.

NI FU NI FA



• El «FIFA Soccer» y el «Mortal Kombat» de CD: son iguales que en Mega Drive.

¿Qué esperabas?, ¿fuegos artificiales?

• Las tiendas de alquiler de videojuegos.

Pues no te creas que a las compañías distribuidoras les da lo mismo.

• Que en "ciertas" secciones no te respondan las cartas que mandas.

Puede que "ciertos" redactores reciban más cartas de las que pueden leer.

• La Master y la Nintendo, ya se han quedado para el trapero.

Lo nuevo pide paso a toda velocidad y nuestras pobres 8 bits tienen que apartarse. Vamos, que tienes razón.

• Que haga tanto tiempo que no regaláis videos.

Pues tienes razón, habrá que hacer algo para remediarlo.

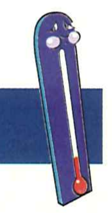
• El pack Mega 7 de Sega.

Son juegos antiguos, pero es una genial oferta para iniciarse en esto de las consolas.

QUE SE REABRA UNA POLÉMICA QUE NADIE DESEA

Ante el inminente lanzamiento de «Mortal Kombat II», ya comienzan a oírse las voces en contra de este tipo de juegos. Como ya dijimos en su momento en esta misma sección, los videojuegos son una forma de entretenimiento como pueden ser las películas, la televisión o el vídeo. Y al igual que sucede en estos medios, por suerte o por desgracia, también queda hueco para reflejar un apartado más de la cruda realidad, como es el tema de la violencia. Pero esto no significa que este tipo de juegos incite a ningún tipo de actuación ni nada parecido, simplemente es un género más dentro de la oferta de este sector, con el que se puede o no estar de acuerdo, pero que nadie esta obligado a adquirir.
Como es nuestro deber, en este número de Hobby Consolas os ofrecemos una completa preview sobre «Mortal Kombat II», de modo que todos los lectores puedan comprobar el contenido de este juego. El mes que viene tendréis el correspondiente comentario, y a partir de ahí la decisión de comprar el cartucho es vuestra -o de vuestros padres-, sin que por ello nadie tenga que escandalizarse o poner el grito en el cielo.
De todos modos, volvemos a hacer hincapié en que son las propias compañías las que deberían realizar la clasificación de los juegos por edades, o bien resaltar claramente el contenido de los mismos. Tal vez sea la única forma de zanjar, de una vez por todas, este irritante tema.

NO MOLA



• Que no se haga una feria de videojuegos en España.

Di mejor que no mola que sólo se hagan en Gran Bretaña y los USA.

• Que el «PC Basket» y el «PC Fútbol» no estén disponibles para consola.

Tampoco son juegos como los de consola. Son bases de datos excepcionales, pero para jugar al fútbol o al basket hay mejores juegos en consola que en PC.

• Que en el Super Game Boy no se pueda jugar a dobles.

Un pequeño detalle que se les ha pasado por alto.

• Los juegos para Mega CD. Como sigan así, no le veo mucho futuro a este soporte.

Tampoco hace falta que te pongas tan negativo. Están sacando cosas muy buenas (pocas, es verdad). Además, ten en cuenta lo que puede potenciarle el MD 32X. Esperemos.

• Que casi todos los concursos sean de Sega.

Es verdad que hay más de Sega, pero de eso no tenemos nosotros la culpa.

• Que no haya todavía consolas portátiles de 16 bits.

La Turbo Express era de 16 bits. Pero en todo caso, tranquilo, que seguro que dentro de poco nos sorprenden con un bombazo de este estilo.

• Los caraduras que quieren cambiar una Master por una Mega Drive.

Anda, ellos no engañan a nadie, lo intentan y si cuela hacen negocio.

LOS PRECIOS DE LAS NUEVAS CONSOLAS

Desde luego, lo habéis dejado muy claro en la Tribuna Abierta de este mes. Todos estamos de acuerdo en que los nuevos soportes son maravillosos, que nos van a transportar a un futuro tecnológico y todas esas cosas. Pero las compañías, además de pensar en cuántos bits van a añadir a sus consolas, también deberían tener en cuenta las posibles consecuencias que eso puede suponer para el bolsillo de los usuarios. No queremos que las consolas acaben siendo un producto elitista.

En octubre, un nuevo Sonic repleto de sorpresas

«SONIC VS KNUCLES» ¡QUÉ PASADA!









El próximo **18 de octubre, Sonic volverá a ser el número 1.** Ese día saldrá en todo el mundo una nueva aventura del erizo más famoso de todos los tiempos. Pero esta vez **compartirá título y protagonismo** con ese personaje que nos sorprendió a todos en «Sonic 3»: el rastafari **Knucles.**

En este nuevo juego, nos encontraremos con el mismo Sonic de siempre: **rapidez endiablada, jugabilidad celestial y diversión asegurada**. Sin embargo, Sega nos prepara un montón de sorpresas que una vez más convertirán un cartucho de Sonic en una odisea dispuesta a batir todo tipo de records.

El erizo azul tendrá ahora un rival que no le es desconocido, **su alter ego Knucles.** Sonic deberá prestar mucha atención a ese personaje, pues **tratará de arrebatarle anillos, ponerle trabas** e impedir por todos los medios que Sonic logre llegar a su destino.

Pero también **podremos elegir a Knucles como protagonista,** y entonces cambiarán las tornas. Entonces él nos mostrará sus habilidades, **como trepar por las paredes o volar.**



El juego se desarrollará a través de un espléndido repertorio de fases, entre las que destacará **un paseo por el Antiguo Egipto.** Todos los escenarios presentarán una realización sublime, **con un colorido genial y unos efectos de profundidad** que no se han visto en anteriores Sonic, y **los personajes se moverán con gran suavidad.**

Todo esto y más os espera el próximo 18 de octubre en todas las tiendas del país.





El cartucho nos presentará un mano a mano entre Sonic y Knucles. Una buena forma de comprobar cuál de los dos merece el verdadero protagonismo.



TRES CARTUCHOS EN UNO

*Está confirmado. **«Sonic vs Knucles»** se convertirá en el juego que todos estabais esperando, pues **será compatible con las antiguas aventuras del famoso erizo.** Os lo aclaramos: este nuevo cartucho constará de un pequeño puerto en la parte superior, **para introducir los cartuchos de «Sonic 3» o «Sonic 2».** Una vez colocadas ambas placas, os encontraréis que al enchufar vuestra consola **estos dos juegos se habrán transformado en nuevas aventuras repletas de sorpresas.** Entonces podréis jugar con Knucles en los escenarios de «Sonic 2», descubrir nuevas fases en «Sonic 3», etc. En fin, una pasada. Ya podéis ir rescatando los antiguos cartuchos de Sonic, porque ahora estarán de nuevo de actualidad. Por cierto, **se rumorea que esta operación también se podrá realizar con el primer Sonic e incluso con «Sonic Spinball».** Os seguiremos informando.*

SUPER STREET FIGHTER II

40 MEGAS en ACCION

SUPER STREET FIGHTER II

FEI LONG

"El Kamikaze"

DEE JAY

"La Bestia Negra"

CAMMY

"Ojos de Gata"

T. HAWK



"Perro Rabioso"

SOLO PARA VALIENTES



RYU "El Vengador"



ZANGIEF "Sansón"



BALROG "La Maza"





M. BISON "Coronel Muerte"



BLANKA "Malas Púas"

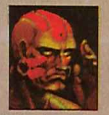


SAGAT "El Ogro de Siberia"



CHUN LI "La Indomable"





DHALSIM "El Brujo"



GUILE "Marine Loco"



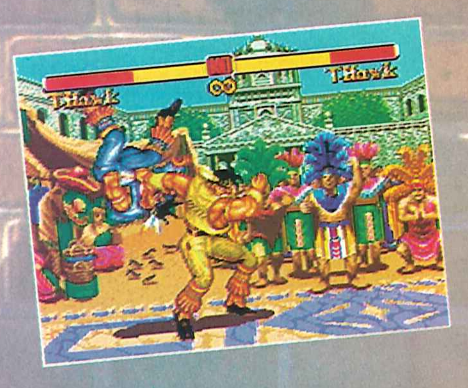
VEGA "Mr. Garflo"



E. HONDA "Maremoto"



KEN "La Furia"





¿Vas de duro por la vida?. Pues prepárate.
Llega la madre de todas las peleas.
¡¡40 MEGAS DE PODER TE ESTAN ESPERANDO!!.
Es lo más fuerte de SEGA. Gráficos de armas tomar, turbo y cinco modos diferentes de juego preparados para no dejarte ni un minuto en paz. Pon a prueba tus músculos. Juégatela con cuatro nuevos personajes que quieren verse las caras contigo.
¿Te tiemblan las rodillas?. Pues espera a ver sus golpes secretos. Que no te pase nada.
No esperes más. Ahora tienes 40 Megatones de acción a un precio que va a pegar muy fuerte.
Si quieres entrar en la gran bronca, Super Street Figther II es tu juego.
Y sin aún no tienes la Mega Drive, ésta es la mejor excusa: el nuevo Pack Mega Drive + Super Street Fighter II + SONIC.
La gran pasada. ¡Consíguelo ya!.

SEGA MEGA DRIVE

SEGA

BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL

Si no encuentras este producto en tu tienda, llama al teléfono 91-562 21 07 y te informaremos como conseguirlo.

Unitros

«Street Racer», lo más veloz de Ubi Soft

UNA VEZ MÁS, SUPER NINTENDO SE APUNTA A LA VELOCIDAD







Lo último de **Ubi Soft** para el **«Cerebro de la bestia»** se llamará **«Street Racer»**, un alucinante cartucho con los que prometen ser los **8 megas** mejor empleados de la historia de los videojuegos, y lo tendremos aquí **en noviembre de este año.** Será rápido, divertido y se desarrollará **a un ritmo realmente frenético,** utilizando de la mejor manera posible las características técnicas que ofrecen lo 16 bits de Nintendo.

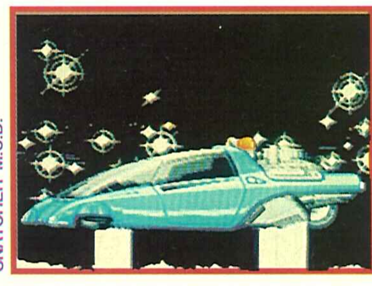
Para empezar, tendréis unos gráficos realmente soberbios que incluyen **10 circuitos y 8 personajes,** cada uno de los cuales conducirá un vehículo muy especial dotado con armas y movimientos especiales, **con un alucinante Modo-7,** que no podía faltar en un juego de estas características, y **la repetición de las carreras desde diversos ángulos.**

Pero además de todo lo mencionado y de los **cuatro modos de juego** (incluida la atractiva opción **"Soccer"** que traslada la acción a un terreno de fútbol sala), lo más impactante de este genial cartucho viene ahora. El caso es que será el primer juego de carreras para la Super **en el que podrán participar cuatro jugadores a la vez,** gracias al **Split Screen** o pantalla partida.

Como veis, una delicia para los amantes de la velocidad, los buenos cartuchos y las emociones fuertes.

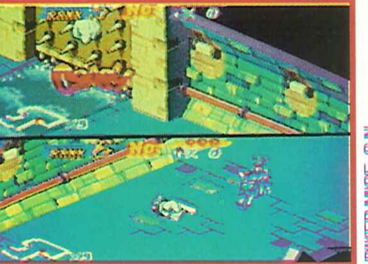


KONAMI PROGRAMA SOBRE RUEDAS


SNATCHER M.C.D.


PROBOTECTOR 2 G.B.


ANIMANIACS S.N.


BIKER MICE S.N.

Konami vuelve a la carga con todo su arsenal de calidad y distinción, tomando a su mascota **Sparkster** como buque insignia. El insectívoro con patines **volverá a Mega Drive y se estrenará en Super Nintendo** con sendos cartuchos de **8 megas** que llevarán su nombre, y que saldrán **a partir de octubre-noviembre.** Por esa misma época, otro personaje emblemático de la compañía, **Probotector,** llegará **a Mega Drive y Game Boy** con una nueva aventura.

Pero si lo que os va son las series de **Warner Bros,** podréis deleitaros con **«Animaniacs» para Super Nintendo, Mega Drive y Game Boy, «Tiny Toon Acme All Stars» (Mega Drive) y «Tiny Toon Acme Sports» (Super Nintendo y Game Boy).**

Y si echamos un vistazo a las conversiones de series de televisión, tenemos que detenernos en **«Biker Mice from Mars» para Super Nintendo.** Este cartucho nos deleitará a finales de año con una opción de dos jugadores en la que podremos pilotar **uno de los seis vehículos de la serie,** mediante algunas de las estrellas de la misma. Para los usuarios de **Super Nintendo,** anunciaros también la conversión de **«Batman the Animated Series»** para su consola, dentro de un cartucho con **16 megas** repletos de calidad y el brillante **modo 7.**

Por último, una agradable sorpresa para los usuarios **de Mega CD:** la aparición de **«Snatcher»** en este formato. Se trata de un programa que presenta un argumento policiaco, con **dibujos animados al estilo anime y voces reales digitalizadas**. Y para añadirle más realismo y emoción, es compatible con la pistola **Justifier.**



No sigas buscando, ya está aquí Tetris 2.

Conservando la idea original del Tetris, hemos añadido más dificultad, más imaginación, más jugabilidad, más color (si utilizas Super Gameboy) y, sobre todo, más diversión. No insistas,

Tetris 2. La búsqueda ha terminado.

Este cartucho Gameboy incorpora el Modo 256 colores para Super Gameboy.





Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID



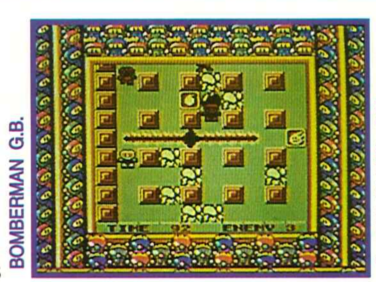
¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

En Pantalla

Entrevistamos a BERNARD DUGDALE, máximo responsable de la oficina europea de la compañía

"QUEREMOS QUE EL SELLO HUDSON SOFT TENGA EL PRESTIGIO QUE SE MERECE"

La compañía **Hudson Soft** está de moda. Recientemente abrió unas oficinas **en el Reino Unido,** desde las que va a gestionar todo su negocio en Europa, y su futuro es más que prometedor gracias al lanzamiento de **«Super Bomberman 2», «Super Adventure Island 2» o «American Tail - Fievel Goes West».** Por ello, nuestro corresponsal en el R.U., **Derek de la Fuente,** planteó unas cuestiones a su máximo responsable, **Bernard Dugdale.**


BOMBERMAN G.B.

S. ADV. ISLAND S.N.


B.C.KID 2 G.B.


BEAUTY & BEAST N.E.S.

HOBBY CONSOLAS: ¿Por qué habéis abierto unas oficinas en el Reino Unido?

BERNARD DUGDALE: Decidimos abrir una delegación en el Reino Unido para coordinar todas nuestras operaciones desde la misma. Los directivos japoneses de Hudson Soft pensaron que había llegado el momento de obtener una mayor implantación en Occidente, y con la ayuda de Virgin, que tiene la mejor red de distribución del mundo, y un eficiente equipo de relaciones públicas, creo que lo podemos conseguir.

De momento, ya nos hemos comprometido a lanzar juegos como «Beauty and the Beast» (SN y NES), «Fievel Goes West» (SN), «Super Adventure Island 2» (SN) o «Super Bomberman 2» (SN). Además, uno de mis principales objetivos para el año que viene es conseguir que el sello Hudson Soft adquiera el prestigio que se merece entre los usuarios.

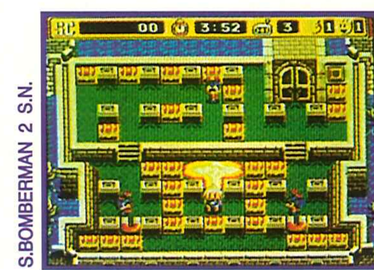
Bernard Dugdale, responsable de Hudson Soft en Europa, nos habló sobre el presente y el futuro de la compañía.

H.C.: ¿Hay alguna posibilidad de que empecéis a programar juegos en el Reino Unido?

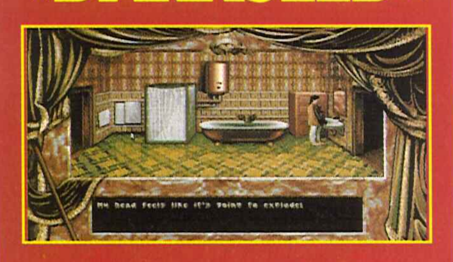
B.D.: De hecho, ya se han realizado algunas labores de programación en ese país, de acuerdo con la propia filosofía de la central japonesa de Hudson Soft. Probe Software, un equipo británico de programación, ha desarrollado dos juegos para nosotros: «Beauty and the Beast» y «Virtual Soccer», aunque las tareas estaban dirigidas desde la central japonesa.

H.C.: ¿Qué piensas del futuro del videojuego?

B.D.: Creo que el mercado de consolas ha alcanzado ya su techo, pero todavía es suficientemente grande como para que los buenos juegos se sigan vendiendo bien. Eso sí, pienso que dentro de un año la situación será prácticamente la misma.


S.BOMBERMAN 2 S.N.

La semilla del terror
«DARKSEED»



Los usuarios de **Amiga CD32** están de enhorabuena. Por fin los genios de **Cyberdreams,** de la mano del mítico **H.R. Giger,** se han acordado de los sufridos poseedores de esta máquina y han decidido convertir a la misma un juego que ya hizo furor en los ordenadores PC: **«Darkseed».** Nuevamente habrá que vivir **tres días de la vida de Mike Dawson,** durante los cuales tendréis que realizar una serie de pesquisas para desentrañar el misterio que envuelve toda la aventura, si no queréis acabar vuestros días de una forma espantosa.

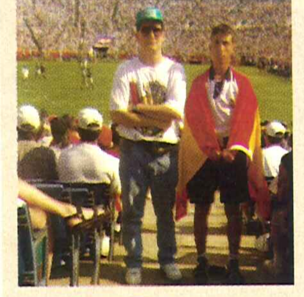
De este modo, en este juego deberéis **explorar concienzudamente los escenarios y hacer vuestras propias deducciones,** además de usar adecuadamente los objetos que vayáis recogiendo. Si bien los gráficos del juego ya parecen un tanto anticuados, **el sonido y la música** están muy bien conseguidos, y además **¡es casi la única aventura gráfica de mérito que ha salido en Inglaterra para Amiga CD32!**







Están locos estos de SEGA
Al comprar mi videojuego te regalan mi película
Menudo regalo ¡Por Tutatis!
Asterix
EL GOLPE DE MENHIR
«Estos romanos están locos...»
Están locos estos de SEGA al comprar mi videojuego te regalan esta película.
Menudo regalo ¡Por Tutatis!
Astérix®
AND THE GREAT RESCUE
¿Vas a dejar solos a Asterix y Obelix en su mejor aventura?. Bebe un poco de poción mágica y.... **¡a por los romanos!.** Panoramix, el Druida y Dolmatix, presos en la ciudad de Roma, suspiran por tu ayuda. ¡Pero cuidado!. Sólo utilizando todos tus trucos podrás vencer al enemigo. Supera 5 increíbles fases y toda la aldea gala te estará esperando para celebrar el más suculento de los banquetes. Y para que no falte nada, los gráficos son dignos de la mejor película de dibujos animados.... ¡Por César!. Hablando de películas. SEGA te regala la película "El Golpe de Menhir". ¿Están o no están locos estos de SEGA?. Disponible en Master System y Game Gear.
SEGA
BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL
Si no encuentras este producto en tu tienda, llama al teléfono 91-562 21 07 y te informaremos como conseguirlo.
Unitros





Natan y Raúl pudieron ver in situ a la selección española en el pasado Mundial USA.

El viaje de los ganadores del campeonato «Sensible Soccer»

VIVIERON EL WORLD CUP U.S.A.'94

Natan Lacosta Ibarra y Raúl Estévez Borrego fueron los ganadores, en las categorías Mega Drive y Super Nintendo, del campeonato «Sensible Soccer» organizado por Hobby Consolas y Mail Center. Natan y Raúl estuvieron en U.S.A. del 25 de junio al 2 de julio, y como demuestran las fotografías animaron a la selección española con todas sus fuerzas, aunque claro, también les quedó tiempo para hacer turismo.

A DOMARK LE "BOLA" LA GAME GEAR



WIZARD PIMBALL GG.



MARKO'S GG.

Los programadores de **Kremlin**, el grupo que trabaja para **Domark**, van a obsequiarnos con dos nuevos títulos **para la portátil de Sega.** Por un lado, **«Wizard Pinball»** es un genuino simulador de pinball que posee **cinco mesas** de juego distintas, en las que habrá que derrotar al Brujo y sus malvados compinches.

Por otra parte, **«Marko's Magic Football»** va a asomarse, allá **por diciembre,** a las pantallas de Game Gear. Por si no lo sabíais, el juego está protagonizado por Marko, que **con la ayuda de un balón** ha decidido desbaratar los planes del perverso Coronel Brown.

Últimos datos de la O.J.D.

HOBBY CONSOLAS, UNA VEZ MÁS LÍDER DE VENTAS

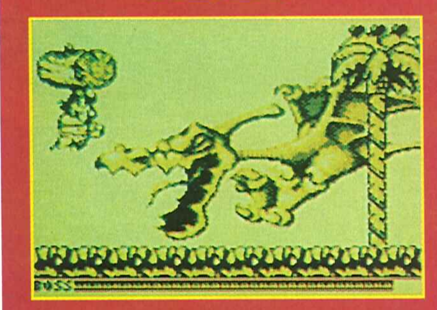
La **Oficina de Justificación de la Difusión** ha hecho públicos los últimos datos referentes al período comprendido **entre abril de 1993 y Marzo de 1994.** Según los mismos, Hobby Consolas se sitúa en cabeza del sector de los videojuegos, con una tirada media de **142.093 ejemplares**, e incluso llegó a superar la increíble cifra de **¡178.000 ejemplares! en junio del pasado año.**

Los datos de la O.J.D. ponen de manifiesto que, una vez mas, **Hobby Consolas mantiene su indiscutible liderazgo con respecto al resto de revistas del sector,** y que, además, se sitúa entre las publicaciones mensuales con más difusión en nuestro país.

Claro que este éxito os lo debemos a vosotros, que mes a mes nos seguís y apoyáis. Muchas gracias a todos.

Titus sale de las cavernas

«PREHISTORIK MAN»



Titus se dispone a deleitarnos con la conversión **a Game Boy** de un gran éxito en ordenadores, **«Prehistorik Man».** Resulta que una tribu de trogloditas se está quedando sin víveres, y ha elegido a uno de sus hombres para emprender la tarea de **conseguir comida suficiente** para varias semanas. Así, a lo largo de **17 niveles,** tendréis que enfrentaros a unos enemigos de cuidado, además de saltar **de plataforma en plataforma** para evitar la extinción de la tribu.

Blancanieves y Aladdin, en vídeo

DOS CLÁSICOS A LA VENTA

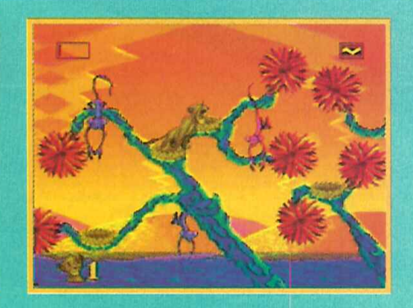


Desde el próximo **7 de septiembre,** podréis **adquirir en vídeo** una de las películas más taquilleras y divertidas de Disney, **"Aladdin".** Además, a partir del **5 de octubre** también podréis conseguir uno de sus títulos más emblemáticos, **"Blancanieves y los 7 enanitos".** Y ambas al precio de **2.995 pesetas.**

The LION KING







La joya de la corona

A partir del **31 de octubre,** la última joya de ese mágico dúo **Walt Disney Software - Virgin** brillará con luz propia en la corona **de Super Nintendo y Mega Drive.** Pocos días antes del estreno de la película, podréis disfrutar en vuestros hogares del encanto de **«The Lion King»,** lo que os sumergirá en la atmósfera del film, ya que tanto **los gráficos como la banda sonora se inspiran directamente en él.**

El argumento también es casi idéntico (y no queremos estropear la sorpresa de los que quieran ver la película). En los primeros niveles **asumiréis el papel del cachorro Simba,** en su exploración de un mundo desconocido para él. No le quedará más remedio que descubrir todos sus secretos si quiere llegar a heredar **la ilustre corona de su padre Mufasa.** Así, a lo largo de la aventura tendréis que **adquirir la fuerza y experiencia suficientes** para derrotar al malvado **Scar.**

El juego evolucionará poco a poco **de un clásico cartucho de plataformas a una lucha sin cuartel contra todo tipo de enemigos.** Para poder vencerlos, contaréis **con la ayuda de Timon y Pumbaa,** muy valiosa si queréis liberar vuestro reino del malvado yugo de las hienas. Y si conseguís vuestro objetivo, la luz volverá a brillar en el **Reino de las Tierras del Orgullo.**

Ese argumento da pie a un **maravilloso cartucho de 24 megas, con 10 brillantes niveles salpicados de fases de bonificación.** Y ya sabéis que cuando la factoría Disney se pone en marcha, los circuitos de vuestras consolas funcionan a las mil maravillas.



Las imágenes del juego no tienen nada que envidiar a la película. Se ha mejorado la labor que los programadores de Disney hicieron con el cartucho de «Aladino».





Una vez más, uno de los aspectos más impresionantes del juego será la animación de todos los personajes, sobre todo del cachorro Simba. Aquí tenéis una muestra.



Westwood Studios es un prestigioso grupo de programación afincado en California. De los frutos de su colaboración con Virgin, ya tuvimos una excelente muestra con «Young Merlin» para Super Nintendo. Ahora vuelven a la carga con «The Lion King» para los 16 bits de Sega y Nintendo, dos cartuchos que presentan un aspecto impecable, muy en la línea de Disney. Para descubrir los secretos técnicos de esa pequeña joya del videojuego, nos hemos puesto en contacto con Louis Castle, miembro del equipo de programación.

HOBBY CONSOLAS: ¿Cuántas personas estáis trabajando en «The Lion King»?

LOUIS CASTLE: En Westwood hay 14 personas trabajando en jornada completa, para las versiones de Super Nintendo y Mega Drive (sin incluir a los probadores). A ellos tenemos que añadir 12 personas que trabajan en el Reino Unido, 10 en VIE Irvine, 3 de VIE Reino Unido, 16 de Disney Software en Burbank y 36 de los servicios de animación de Disney en Orlando (Florida). En total creo que al menos 80 personas hemos trabajado en este proyecto desde enero.

H.C.: ¿Habéis sincronizado muchos sonidos y movimientos?

L.C.: Los efectos de sonido y las muestras digitalizadas han sido sincronizados por nuestro departamento de sonido, como un artista sincronizaría los efectos sonoros de una película. Nuestros muchachos tienen la ventaja de que son capaces de ajustar el principio de cada efecto sonoro a 1/60 de segundo.

H.C.: ¿Cuánto os costó hacer una animación perfecta?

L.C.: Todos los conceptos de las secuencias de animación han sido especificados por los diseñadores, bosquejados por los animadores de Disney y luego ajustados para que funcionen pese a las limitaciones del formato en cuestión. Los animadores de Disney diseñaron a mano cada secuencia y aunque ninguna es perfecta, creo que están haciendo lo imposible por perfeccionar el juego. El desafío que tuvimos ante nosotros fue mantener la integridad de lo que los artistas de Disney habían creado. Y con cierto esfuerzo, creo que lo hemos conseguido.

H.C.: ¿Qué programas de creación de imágenes habéis usado?

L.C.: Estamos usando diversos paquetes de software, incluidos Dpaint Animator, Photoshop, Fractal Design Painter, Tume y otros editores y herramientas de manipulación propios.

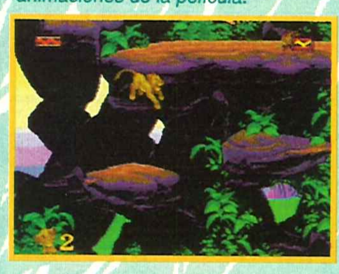


En la realización del juego se han usado los programas de ordenador más avanzados del momento.



Gracias a la técnica Digicel se han podido capturar e introducir las animaciones de la película.





H.C.: ¿Qué criterio seguisteis para elegir los fragmentos de l film que trasladaríais al juego?

L.C.: Es muy sencillo: ¡lo hemos reproducido íntegramente! Una de las principales ventajas de trabajar en «The Lion King» es el hecho de que la historia narre el viaje de un héroe. Es una buena base para producir un gran juego. Además, hemos utilizado los principales escenarios de la película. Cada uno de los 10 niveles del juego es un escenario único que reproduce algún otro de la película.

H.C.: ¿Cuál ha sido la tarea más difícil en la programación del juego?

L.C.: El aspecto más difícil de la programación ha sido capturar sus principales elementos emotivos. Hemos hecho un esfuerzo colosal por reproducir la esencia de la película, de modo que el jugador pudiera revivir la experiencia del filme. Por otra parte, la colaboración con Disney ha sido toda una experiencia en sí misma. Resulta maravilloso trabajar codo a codo con los animadores y hacerse una idea de lo que significa producir una película de dibujos animados.

H.C.: ¿Nos podrías explicar en qué consiste la técnica Digicel usada en el mismo?

L.C.: La técnica Digicel nos permite capturar, convertir e introducir directamente las animaciones creadas por los artistas de Disney. Las mejoras introducidas en «The Lion King» se centran en la calidad final de las imágenes. Al final no hay nada como los retoques de cada uno de los 2.000 cuadros a cargo de un grupo de excelentes programadores.

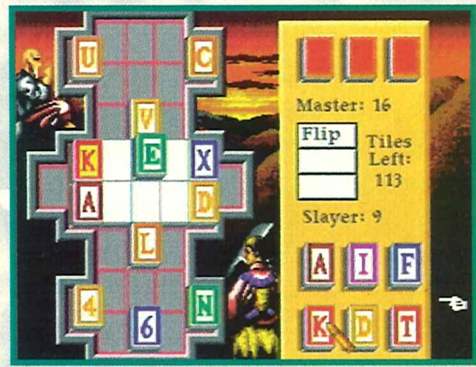
H.C.: ¿Crees que llegará un momento en que las películas y los juegos sean producidos simultáneamente?

L.C.: Es difícil imaginar que un equipo de programación de videojuegos pueda llegar a acercarse tanto a la reproducción de una película como lo hemos hecho nosotros con «The Lion King». Pienso que la creación de la película siempre será el fundamento de los derechos de autor sobre la misma, y resultaría inadecuado tener a un puñado de programadores interactivos tratando de reproducir de la manera más fiel posible los efectos de una película. A medida que el entretenimiento interactivo vaya constituyendo una fuente de ingresos cada vez más importante para las empresas de ocio, veremos más productos que se conciban como entretenimientos interactivos y acaben convirtiéndose en películas. Pero eso no significa que una industria sea mejor que otra. En fin, no creo que sea posible que un mismo equipo trabaje simultáneamente en un juego y una película. Siempre serán diferentes medios de comunicación.



Shanghai II: Dragon's Eye

El desafío del dragón





Consola: Mega Drive

Compañía: Activision

Megas: 8

Antecedentes: Bajo el nombre de Mah-Jongg, fue creado en Japón e introducido en Occidente por Joseph P.Babcock en 1920. Del tablero pasó a Pc, convertido en «Shanghai», y de allí a las consolas.



Las fichas están distribuidas en varios pisos de altura, que habrá que eliminar.

El esquema básico de este juego es muy simple: **se trata de hacer parejas para lograr eliminar todas las fichas que aparecen en pantalla.** Pero bajo este punto de partida las cosas se irán complicando, ya que existen **cuatro fichas iguales de cada clase** formando diferentes pisos, y sólo se pueden eliminar **si tienen uno de sus lados liberados,** es decir, que no sea compartido con ninguna otra ficha.

Además de un menú de opciones adecuado a las características del juego, **«Shanghai II» incorpora el llamado "Dragon's Eye",** un duelo contra la computadora en el que habrá que vencer al Dragón mediante una sucesión limitada de movimientos.

Dicho así parece simple, pero de fácil no tiene nada, y sí **mucho peligro de conseguir engancharnos en cualquiera de sus dos posibilidades de juego.** Y más cuando ambas admiten **la posibilidad de dos jugadores.**

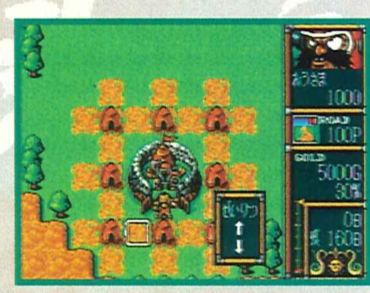
Lord Monarch

El rol, tan atractivo como siempre.

Un jugador con **ganas de practicar sus dotes de estrategia** es todo lo que se requiere para adentrarse en el **mágico mundo de «Lord Monarch».** Se trata de una aventura "chinaka" al cien por cien: **muchos personajes en un cartucho repleto de objetos y acciones** que llevar a cabo. Además ofrece **varias modalidades de juego** y la **opción de emplear el Sega Mouse.**

Una nueva entrega de los **clásicos juegos de rol** que tanto arrastre tienen entre los japoneses y que triunfan allí donde llegan. Eso sí, con una **original y divertida visión.**



Enemigos, cientos de objetos a utilizar y una larga aventura: el paraíso del rol.

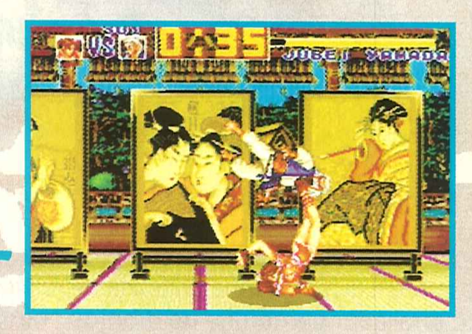
Consola: Mega Drive.

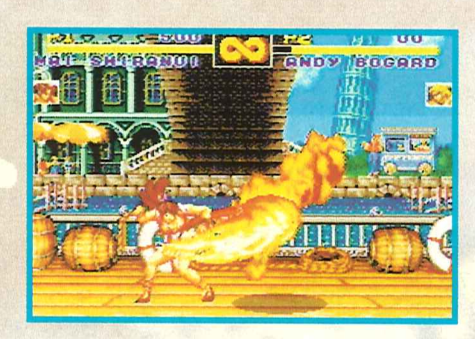
Compañía: Sega-Falcom.

Megas: 18.

Antecedentes: Este programa para Mega Drive se basa en una idea original de la compañía Falcom, convertida en juego en el año 1991 y que ahora Sega ha reprogramado para sus 16 bits.

Un combate muy "especial"







No hemos podido evitar quedarnos totalmente enganchados **a los pads de Super Nintendo** cuando ha llegado a nuestras manos **esta bomba de 32 megas.** Una vez más, **Takara** se ha encargado de coger un cartucho **de SNK para Neo Geo** (el mejor según la mayoría de los expertos) y **reprogramarlo para adaptarlo a las características técnicas del "Cerebro de la bestia".**

El resultado alcanza el gran nivel al que Takara nos tiene acostumbrados y que **no desmerece para nada ni la versión recreativa ni la de Neo Geo.** Y es que 32 megas de memoria dan para mucho, e incluso albergan alguna que otra agradable sorpresa como **el sonido Dolby Surround,** que convierten a **«Fatal Fury Special»** en uno de los pocos juegos que lo han utilizado hasta el momento.

En lo que respecta a las opciones de juego, en la versión para Super Nintendo **se mantienen el Modo Historia y el Modo Versus,** con la posibilidad de **elegir a cualquiera de los quince luchadores** que se han hecho famosos gracias a la saga «Fatal Fury». Esto significa que el menú incluye a **Billy Kane, Lawrence Blood, Geese Howard, Axel Hawk, Duck King** (rescatado de la primera entrega de esta serie) **y Wolfrang Krauser.** Además se ha incluido el denominado **"Dream Match",** que puede hacer realmente realidad los sueños de todo jugador, al presentar un combate emblemático **en el que tendréis como adversario a Ryo Sakazaki.** Sí, habéis leído bien, el luchador de «Art of Fighting».





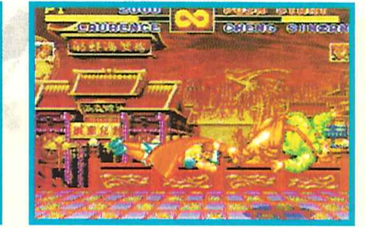
Pero aquí no termina todo, porque Takara ha añadido una modalidad de juego tan original como llamativa. Se trata de **"License Play",** en la que tendréis **tres minutos de tiempo para ganar a al mayor número posible de luchadores** que, además, elige aleatoriamente la computadora.

Tan especiales como los modos de juego son las cualidades gráficas, ya que **se mantiene el doble plano de lucha.** Esto aporta una gran **profundidad a los escenarios** que, por otra parte, se encuentran excepcionalmente definidos. Otra de las bazas fuertes de «Fatal Fury Special» son sus **ocho niveles de dificultad,** para que cualquier jugador encuentre el que más se ajuste a sus cualidades de luchador consolero.









La gran baza de esta nueva versión de «Fatal Fury» es la opción de elegir a uno de los ya conocidos jefes para adentraros en cualquier modo de juego.





Todos los protagonistas cuentan con un amplio repertorio de magias y golpes especiales que realizan con la limpieza y contundencia que os mostramos.

Consola: Super Nintendo

Compañía: Takara

Megas: 32

Antecedentes: La recreativa de SNK, que esta misma compañía se encargó de convertir en cartucho para Neo Geo con 150 megas. Pero antes ya habíamos jugado con «Fatal Fury» y «Fatal Fury 2».



Akira



¡Todos a los refugios!

Nos encontramos en el siglo XXI, dentro de una de las ciudades más inseguras del planeta: **Neo-Tokio.** Las bandas criminales se han adueñado de las calles de la ciudad, y sólo dos intrépidos rebeldes, **Kaneda y Tetsuo,** podrán salvar lo que queda del planeta de la destrucción total.

Este demoledor cartucho de **Mega Drive**, basado en el gran éxito de taquilla del mismo título, presenta secuencias de animación de la película y **16 megas de pura acción.** En él no sólo tendréis que usar los puños, sino también sobrevivir a unas frenéticas **carreras de motos** por las calles de Neo-Tokio. Y para dar más emoción al juego, se ha incluido una brillante **perspectiva vertical a 3/4** de pantalla.



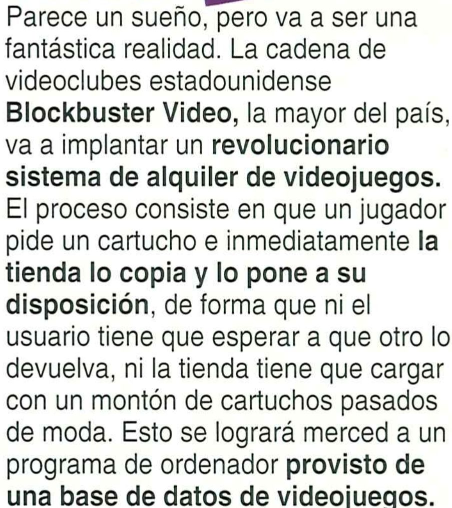
Mr. blobby



Un tipo que no cae nada gordo.

Obra de la prestigiosa cadena británica de televisión **BBC,** este arrollador **personaje de dibujos animados** está a punto de cruzar el charco **rumbo a los U.S.A.** Nacido como protagonista de la serie británica **"House Party"**, este mequetrefe de amplia sonrisilla y lunares amarillos está dispuesto al público estadounidense, igual que ya lo hiciera con el británico. **Mr. Blobby** no sólo habla (o, mejor, farfulla), además **va dando tumbos** por el escenario y se comporta como un **verdadero pero irresistible patán**. Ya veremos si eso basta para encandilar a la muchachada yanqui, pero desde luego desparpajo y salero no le faltan, no.

Blockbuster video



Cartuchos a la carta.

Parece un sueño, pero va a ser una fantástica realidad. La cadena de videoclubes estadounidense **Blockbuster Video,** la mayor del país, va a implantar un **revolucionario sistema de alquiler de videojuegos.** El proceso consiste en que un jugador pide un cartucho e inmediatamente **la tienda lo copia y lo pone a su disposición**, de forma que ni el usuario tiene que esperar a que otro lo devuelva, ni la tienda tiene que cargar con un montón de cartuchos pasados de moda. Esto se logrará merced a un programa de ordenador **provisto de una base de datos de videojuegos.**

The great circus mystery



Capcom hechiza de nuevo.

Este gigante del videojuego va a presentar próximamente en **Super Nintendo «The Great Circus Mystery»**, un juego en el que **Mickey y Minnie** tendrán que emplear todos sus recursos para **encontrar a unas estrellas de circo** desaparecidas. Para ello deberán recorrer infinidad de plataformas, lóbregas cavernas, mugrientos carromatos de circo e incluso visitar la Casa Encantada, con la única ayuda de unos **disfraces que les darán poderes mágicos.** Por supuesto, con dos protagonistas tan carismáticos no podía faltar la **opción de dos jugadores**, en un **12 megas** al puro estilo Disney.



Mario's time machine

De fontanero a profesor.

El genial **Mario** vale para todo. Tan pronto le vemos dando brincos en un cartucho de plataformas, como **enseñando geografía e historia** en la reciente creación de **Software Toolworks para N.E.S.** En este juego habrá que ayudar a la mascota de Nintendo a **encontrar objetos famosos del pasado,** como la chistera de Abraham Lincoln o la manzana de Newton, para impedir que Bowser cambie la historia para siempre.

Vuestro instructivo viaje se verá realzado por unos espléndidos gráficos y unas animaciones que reproducirán célebres episodios históricos. Así, a lo largo de **14 épocas** recorreréis diferentes **ciudades y culturas del pasado.**





Presenta El Video Juego

El CLASICO de Walt Disney

El Libro de la Selva



Cubre tus necesidades básicas y escolta a Mowgli a través de la jungla hasta dejarlo sano y salvo en el poblado de los humanos. ¡Lucha contra la serpiente de ojos saltones, y vence a Shere Khan, el tigre voraz, en esta excitante aventura basada en un clásico de Disney! ¡Te volverás loco!

DISPONIBLE EN:



GAMEBOY Y NES



GAME MASTERS
por M.A.D.

ATARI Y 3DO suben la apuesta



Tras unos intensos meses en los que las tres poderosas compañías -Nintendo, Sega y Sony- se han despachado a gusto mostrando al mundo sus fabulosos proyectos de futuro, Atari y 3DO han decidido aumentar las posibilidades de sus productos para lanzar nuevas ofertas que les mantengan en esta trepidante carrera tecnológica: un CD-ROM para la Jaguar, y el nuevo y potente hardware para 3DO.

Sin duda, el hecho de que en estos últimos meses las grandes compañías hayan realizado un enorme despliegue para revelar al mundo las abrumadoras características de sus nuevos soportes **-el Ultra 64 de Nintendo, la Saturn de Sega y el PlayStation de Sony-**, ha sido determinante: las empresas pioneras en el lanzamiento de **consolas de más de 16 bits** se han visto obligadas a llevar a cabo esa máxima que reza **"renovarse o morir"**. Tanto **Atari (ahora Time Warner Interactive) como The 3DO Company** han llegado a la conclusión de que su innovador hardware no podrá competir en un futuro con las poderosas máquinas de Nintendo, Sega o Sony. De este modo, ambas compañías se encuentran **en vías de ofrecer nuevos productos que puedan hacer frente en los próximos tiempos a sus formidables competidores,** aunque cada una de ellas ha tomado caminos bien distintos.

ATARI-JAGUAR CD-ROM
CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Doble Velocidad de CD-ROM.
Compatible con todo tipo de Audio CD's.
790 Megabyte de capacidad de almacenamiento.
352,8 KByte/seg para procesar datos.
Utilización de la técnica Cinepak, color real, Full Motion Video.
Compatible con Video CD con cartucho opcional MPEG.
Opción Virtual Light Machine
(tecnología avanzada de efectos audio visuales).

Atari apuesta fuerte por el CD-ROM

En el número pasado ya os mostré una imagen del **CD-ROM para la Jaguar,** que será comercializado a nivel mundial durante las próximas Navidades. Ahora os ofrezco una amplia información sobre este meritorio intento de Atari de **convertir su agresiva consola en todo un aparato multimedia.**

Este periférico **se adapta a la consola por el puerto de cartuchos,** de modo que a su vez el soporte CD-ROM cuenta con su correspondiente puerto para poder utilizar cartuchos, aun con el CD-ROM instalado. Las funciones básicas de este

periférico son obvias: **posibilidad de utilizar todo tipo de Audio CD's, CD+G y, por supuesto, todo tipo de software** que se realice para la Jaguar. Sin duda es esta última función la más importante, por ello Atari está preparando **una nueva generación de juegos en formato CD,** con la más alta tecnología aplicada a la digitalización de imágenes, que utilizarán secuencias en Full Motion Video, y un sonido en perfecta calidad CD.

Además del juego que os comenté el mes pasado, ya se conocen los nombres de otros tres títulos destinados a este soporte: **«Blue Lighting», un simulador de vuelo** en el que un Super-jet se desplaza a través de 36 niveles repletos de secuencias de alta calidad gráfica, y en el que usando un cartucho adicional se pueden salvar partidas, guardar records y otras opciones similares; **«Battlemorhp», una experiencia tridimensional sobre 50 mundos virtuales,** con alucinantes mapeados de texturas de todos los enemigos y escenarios, en la que el jugador puede elegir entre un tanque o un submarino para recorrer cavernas, océanos y otros recónditos lugares; y **«Jack Nicklaus Cyber Golf»,** el sueño de todos los aficionados a este tipo de juegos, con imágenes reales en Full Motion Video, voces digitalizadas, etc. Tan bien se rumorea que otros tres títulos - **«Highlander», «Creature Shock» y «Demolition Man»** formarán parte de este primera hornada de juegos para el CD-ROM de Jaguar.

Pero las novedades más sorprendentes se encuentran en dos opciones que Atari ha incluido en su flamante CD-ROM. La primera de ellas llega de la mano de **Jeff Minter,** responsable del galardonado **«Tempest 2000»,** y se trata de una función llamada **Virtual Light Machine (VLM),** orientada a **"visualizar" literalmente la música reproducida por un Audio CD.** Os lo explico. Mientras se está reproduciendo cualquier Audio CD, el VLM, espontáneamente, realiza un análisis exhaustivo de cada nota musical. Después, traslada esa información a un mapa de frecuencias musicales, y la transforma en todo tipo de efectos visuales. El potente CPU de 64 bits de la Jaguar permite que este proceso se realice a tal velocidad que **podamos ver estos efectos visuales en perfecta concordancia con la música que estamos escuchando.** Vamos, como para instalar una discoteca en tu propia casa.

Por otro lado, los usuarios de CD-ROM también **podrán disfrutar con las proyecciones en Video CD con un cartucho opcional MPEG,** con lo que se completa el sensacional repertorio de funciones de este CD-ROM. El precio de este periférico de Atari será de **199$ (unas 27.000 pts).**

Atari también celebra en estos momentos la concesión de nada menos que **150 licencias a otras tantas compañías,** para la creación de software para sus sistemas. Además, la compañía prepara una **agresiva campaña de marketing,** que incluye anuncios en televisión, publicidad en los medios escritos, y hasta una especie de Tour patrocinado por el magazine americano Electronic Game Monthly. Sin duda, Atari pretende dar el empujón definitivo a su máquina, y está dispuesta a no reparar en medios para conseguir sus objetivos. Está claro que **la entrada en escena de Time Warner** (que se ha hecho con el control total de Atari) está siendo fundamental en el nuevo rumbo de la Jaguar.



Un nuevo 3DO entrará en escena a lo largo del 95. Sin embargo, este modelo de Panasonic podrá reconvertirse gracias a un periférico que multiplicará sus posibilidades.

NUEVO 3DO
CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

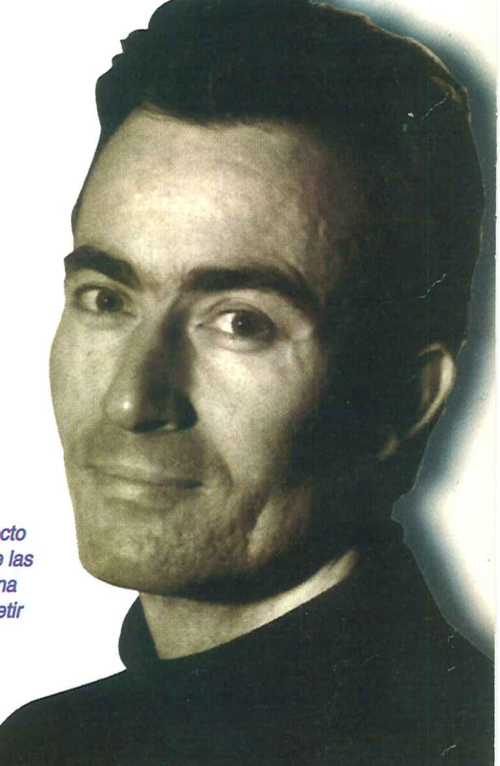
CPU: 66MHZ Procesador RISC.
Memoria: 4 Mb SDRAM. 4 K base de instrucciones. 4 K base de datos. 400 Mb de amplitud de banda.
Gráficos: 100 millones de pixels por seg. 250.000 polígonos por seg. 150.000 triángulos por seg. Hardware para mapeado de texturas. Perspectiva 3D real en todos los modos.
Colores: 24 bit.
Vídeo: MPEG 1, posibilidad de MPEG 2.
Resolución: 640 x 480 - 320 x 240.
Capacidad: Doble velocidad CD-ROM.
Compatible: NTSC/PAL/HDTV.

¿Un 3DO de 64 bits?

Aunque suene así de fuerte, eso parece desprenderse de las últimas informaciones reveladas por **The 3DO Company,** y en concreto, del auténtico responsable de este soporte, **Trip Hawkins.** De momento, todo parece muy confuso. Sin embargo, esta información corrobora lo que Mr. Hawkins había anunciado hace pocas fechas con respecto a una sorpresa de gran calibre.

Lo cierto es que 3DO está trabajando en una **segunda generación de su hardware,** que muy probablemente alcanzará la mágica cifra de **64 bits.** Ahí es nada. Claro que rápidamente surge el temor en todos aquéllos que ya poseen un 3DO de la "primera generación": **¿se quedará anticuado este sistema?** Afortunadamente, parece ser que no. El proyecto de 3DO comprende **un nuevo soporte totalmente independiente para aquellos que quieran iniciarse en la era de los 64 bits** (con un precio **entre 300 y 400 $**), y **un sistema-periférico** (de unos **100$**), que permitiría a la actual 3DO convertirse **en una nueva máquina similar a ese futuro soporte.** Como veis, el señor Hawkins ha pensado en todo.

3DO tiene previsto que su nuevo soporte **esté listo para finales del 95**, una fecha que parece ser clave en el futuro de todas las compañías.



Trip Hawkins está dispuesto a que su proyecto 3DO no quede eclipsado por los soportes de las grandes compañías. Su objetivo es claro: una nueva máquina de 64 bits que pueda competir con las grandes máquinas del futuro.

GAME MASTERS
por M.A.D.



Las imágenes llenas de espectacularidad se suceden en este nuevo juego de Capcom. Todo un lujo gráfico.



Tanto los personajes como los escenarios parecen sacados de cualquier cómic. Un nuevo concepto de estética.





«Darkstalkers», la nueva joya de Capcom

Y para terminar, os dejo con estas fabulosas imágenes de un **nuevo juego de Capcom que pronto estará entre nosotros.** Los responsables son, nada más y nada menos, los creadores de la serie SFII. **«Darkstalkers» es un juego de lucha** que destacará, sobre todo, **por la originalidad de sus gráficos.** Como podéis apreciar, los personajes **parecen sacados de algún cómic de Marvel,** aunque con un toque más agresivo en su diseño. Esta estética tambien se advierte en los **escenarios, que bien pudieran formar parte de un film animado.**

Por supuesto, la jugabilidad, golpes y sorpresas a las que nos tiene acostumbrados la compañía japonesa, no faltarán en este juego, en el que **se necesitarán seis botones para controlar los movimientos de cada personaje.** Eso sí, habrá que tener paciencia, pues está previsto que **aparezca en versión recreativa a finales de este año,** y por tanto el cartucho no estará disponible **hasta bien entrado el 95.**

Ya tenéis suficiente por este mes. Guardad fuerzas porque las próximas fechas prometen ser interesantes en lo que a nuestro mundillo se refiere. Un saludo de M.A.D.

el BUZÓN de los GAME MASTERS

¿Qué tal amigos? Supongo que muchos de vosotros ya estaréis de regreso de las vacaciones. Pero no os preocupéis, sólo quedan ¡11 meses! para volver a marcharos...

Antes de nada, quiero comenzar con una aclaración. Últimamente, muchos de vosotros me preguntáis con insistencia, por otro lado comprensible, sobre **qué nuevo soporte os aconsejaría que os comprarais.** Bien, ahí va mi respuesta para todos: Lógicamente, es muy aventurado decidirse por uno u otro sistema, cuando todavía muchos de ellos ni siquiera han salido al mercado. Yo os recomiendo que tengáis paciencia y **esperéis a tener los argumentos necesarios como para decidiros por uno en concreto.** Por mucho que las compañías nos bombardeen con sus espectaculares datos, **no hay nada como experimentar las posibilidades de una máquina para valorar realmente su capacidad.** Por supuesto, yo, como alguno de vosotros, tengo mis propias preferencias, pero obviamente no las revelaré, al menos de momento.

Bueno, después de esta súper-charla, vamos a sacar de dudas a más de uno.

No vas mal encaminado, Marco M. **Sony** recientemente ha afirmado que **los juegos de su PlayStation serán diferentes en los tres principales sectores -Japón, USA y Europa-** y por tanto las máquinas, como sucede ahora con Super Nintendo y Mega Drive, serán incompatibles. Sony también **tiene previsto comercializar su producto en todo el mundo, y espero que eso "incluya" también España.** Por los juegos no te preocupes, seguro que los habrá para todos los gustos. De nada.

Sí lo se, Fernando Caballero, además de los conocidos **«Virtua Fighters» y «Daytona»**, ya hay varios juegos en proceso para formar parte de la primera hornada que aparecerá **junto a la Saturn.** De todos ellos, destacaría a **«Guile Racer»** (una conversión de la recreativa rad Mobile), **«Panzer Dragon»** o **«Wing War».** Efectivamente yo he podido ver algunas imágenes de estos títulos, y te aseguro que, en principio, parecen realmente impresionantes.

Estás algo equivocado, Carlos Mochado. **Electronic Arts se convirtió en uno de los valedores más importantes del proyecto 3DO,** pero eso no significa que sus proyectos futuros estén encasillados exclusivamente en este formato. De hecho, **recientemente ha llegado a un acuerdo para programar juegos para el PlayStation,** aunque, eso sí, esto no ha sentado nada bien a la gente de 3DO.

En fin, no hay sitio para más. Feliz regreso a los que volváis. No olvidéis escribirme a:

Hobby Consolas. Game Masters. C/ de los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).


CON ESTE JUEGO
SI QUE SE TE
VA A HACER
LA BOCA
AGUA
SEGA
MEGA DRIVE
ERBE. MCM SOFTWARE SA
MENDEZ ALVARO 57, 28045 MADRID
TEL: (91) 539 98 72 FAX: (91) 528 83 63
LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia
are trademarks of WARNER BROS. ©1994.
TIME WARNER
INTERACTIVE





«PRIMAL RAGE», lo último de Atari



COMBATES DE PURA RAZA



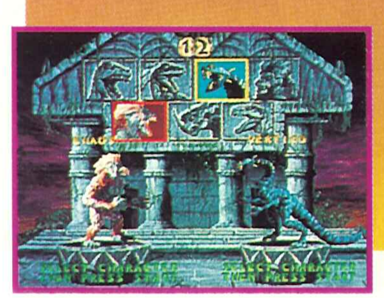
Una nueva generación de juegos de lucha está a punto de comenzar con la llegada de «Primal Rage», un fantástico torneo dispuesto a romper moldes.

Atari Games, ahora **Time Warner Interactive,** está a punto de presentar su nueva joya para los salones recreativos, un alucinante juego de lucha llamado «**Primal Rage**». En él **se han aplicado las últimas técnicas en animación y diseño de los personajes,** orientadas a conseguir el **máximo realismo posible.** Además, la inclusión de un nuevo sistema llamado **"Total Inmersion Audio"** proporciona un sonido lejos del alcance de cualquier máquina recreativa normal.

En el torneo participan **siete fantásticas criaturas,** cuyos diseños están **basados en los dinosaurios jurásicos.** Todos poseen un **amplio repertorio de golpes básicos, movimientos especiales, y hasta secuencias finales** para acabar con la resistencia del adversario. Al contrario que el resto de los arcades de lucha, «Primal Rage» **cuenta con sólo 4 botones para manejar al personaje,** pero con ellos se pueden realizar las combinaciones necesarias para suplir el cuadro habitual de 6 botones. Esto confiere al juego **una mayor facilidad de manejo y, al mismo tiempo, una mayor jugabilidad.**

Todo el apartado gráfico del juego presenta un aspecto inmejorable, gracias al **complicado mapeado de los decorados** y, sobre todo, a la mencionada animación de los personajes, en los cuales **cada parte de su cuerpo -manos, cabeza, rodillas, pies...- se mueven independientemente "frame a frame",** con lo que el realismo y la suavidad de movimientos es impecable. Por otro lado, el desarrollo del juego permite que éste continúe una vez derrotados todos los luchadores, con un **progresivo aumento de la dificultad y una disminución del tiempo del combate.**

El juego estará muy pronto en nuestros salones recreativos, y está prevista **su conversión para consola hacia mediados del 95.**





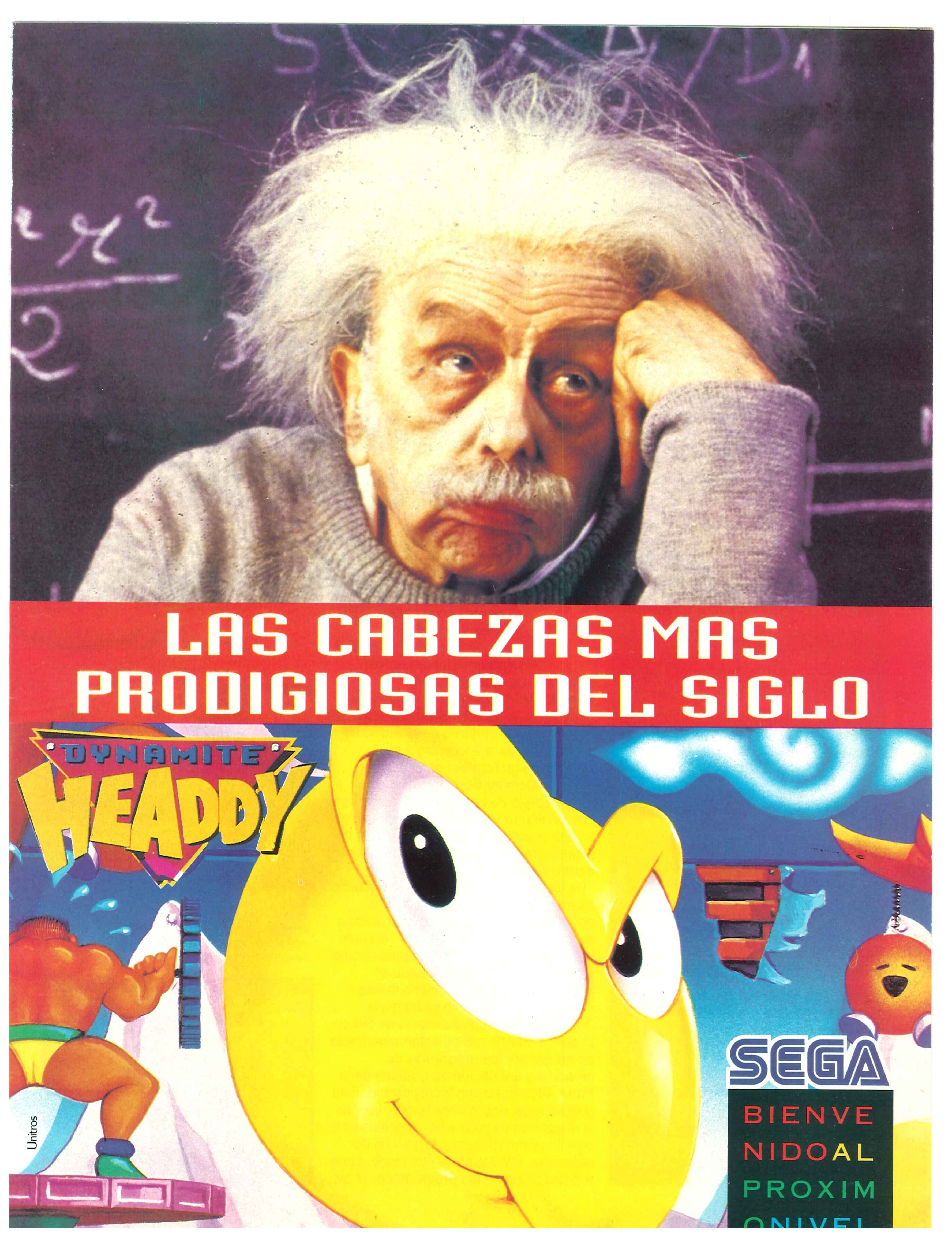
Las imágenes de «Primal Rage» son realmente impresionantes. Las texturas de los decorados y el sensacional diseño de los personajes os dejarán boquiabiertos.











LAS CABEZAS MAS
PRODIGIOSAS DEL SIGLO
DYNAMITE
HEADDY
SEGA
BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL
Unitros

Nintendo está dispuesta por completo a demostrar que su actual consola de 16 bits es capaz de asombrar al mundo entero. La culpa la tiene un título: «Donkey Kong Country», el primer juego realizado con la más alta tecnología de Alias y Silicon Graphics. Una increíble aventura de gráficos renderizados, que pone la primera piedra para la construcción de un futuro impensable hasta hace pocas fechas. En noviembre, esta joya llegará a nuestro país.

Donkey Kong Country
lo nunca visto en 16 bits

Nintendo y Alias nos acercan al futuro

Todo comenzó en el pasado **CES de Chicago**. Como ya os informamos en el número anterior, **Nintendo** presentó el primer juego fruto de su **alianza con Alias/Silicon Graphics,** realizado por el grupo de programación **Rare Ltd.** Estamos hablando de un cartucho en el que se ha utilizado la más alta tecnología en la creación de gráficos por ordenador. Se trata de **«Donkey Kong Country»**, un juego **repleto de imágenes renderizadas, con un efecto tridimensional** jamás visto en una consola **y una animación sólo al alcance de las firmas más avanzadas dentro del sector.**

De un tiempo a esta parte, todo el mundo ha estado hablando de las increíbles posibilidades de las estaciones de trabajo de Silicon Graphics. No en vano, el punto de partida que tomó Nintendo para afrontar un nuevo rumbo tecnológico, fue el anuncio oficial de su acuerdo con esta poderosa compañía. Sin embargo, la capacidad de las computadoras de Silicon Graphics en este campo **estaría mermada de no ser por los programas de creación y animación de gráficos de la firma Alias Research Incorporated.** Esta compañía es, desde hace tiempo, líder en la realización de programas orientados a la creación y manipulación de gráficos por ordenador. Por decirlo de otro modo, **pone a disposición de los programadores las**



El complicado proceso de animación llevado a cabo con el simpático gorila Donkey Kong permite que el protagonista de este juego pueda realizar una serie de movimientos lejos del alcance de otros juegos de 16 bits.





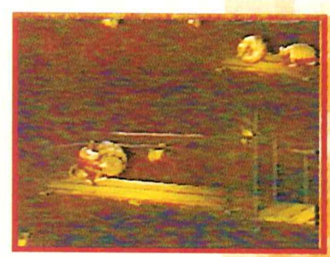
herramientas necesarias para que éstos, utilizando en este caso las estaciones de trabajo de Silicon Graphics, **realicen todo el apartado visual de un videojuego.** Hasta ahora, esta combinación de ambas tecnologías se había utilizado en otros campos del entretenimiento, como son **el cine o la publicidad.**

Tal vez el trabajo con mayor repercusión de estas dos compañías hayan sido **los efectos especiales de los films "Jurassic Park", "Aladdin" o "The Flinstones".** Los dinosaurios del Parque Jurásico, el simpático Dino o la mayoría de los personajes de "Aladdin" son el resultado de un complicado proceso de elaboración realizado con estaciones y programas de la asociación Silicon/Alias.

Los productos de la firma Alias comprenden una serie de programas destinados a crear, dar forma y animar, si es necesario, **cualquier objeto que vaya a ser incluido en una determinada secuencia.** Así, el **Alias Digital OptiF/X** está capacitado para realizar todo tipo de efectos de luces y sombras, explosiones, etc; **el sistema NURBS** se encarga de modelar, animar y renderizar cualquier forma; **Alias MotionSampler** incluye todos los efectos de sonido que acompañan a la animación de un objeto; y **Desing Paint** añade todas las texturas y el colorido a los escenarios y decorados. Toda esta "maquinaria" **se engloba dentro de un mismo sistema llamado Alias Power Animator,** que aproximadamente viene a costar **entre 15.000 y 45.000 $,** dependiendo de los accesorios que contenga el producto. Los programas de Alias participan en todo el proceso de elaboración del apartado gráfico, consiguiendo los resultados que habéis visto en las películas antes mencionadas.







Este «Donkey Kong Country» realizado por Nintendo y Alias/Silicon Graphics va a suponer una auténtica revolución técnica en el mundo de los videojuegos.









Pues bien, esta tecnología **está ahora a disposición de Nintendo, y «Donkey Kong Country» es el primer punto de referencia** para calibrar las posibilidades de estas compañías en el campo de los videojuegos. En este cartucho todas las imágenes están renderizadas con los programas Alias, **consiguiendo unos efectos de profundidad, realismo y tridimensionalidad** lejos del alcance de cualquier juego de 16 bits. También los





En la fase del "Túnel de la Mina", se pueden apreciar con claridad los increíbles efectos de luces y sombras que han sido realizados con los programas Alias.



En esta secuencia se puede apreciar la calidad y el realismo que producen las imágenes renderizadas.



sombreados, las animaciones y todas las texturas que aparecen en el cartucho están realizados con la tecnología Alias, con los resultados que podéis ver.

En cuanto al juego, **«Donkey Kong Country» es una aventura de acción y plataformas para un solo jugador, con 32 Megas** de memoria y un repertorio de fases de larga duración situadas en los lugares más dispares, como la jungla, las montañas nevadas e incluso las profundidades de los océanos.Además del gorila **Donkey Kong,** que hizo su debut en los videojuegos hace casi 10 años, también participa **el simpático Diddy,** que realiza su presentación oficial en este aventura. En principio, el lanzamiento oficial de «Donkey Kong Country» **está previsto para el próximo 21 de noviembre,** y el precio del cartucho **rondará los 70 $ (unas 9.500 pts).**

Nintendo está a punto de abrir una nueva puerta hacía la tecnología de 64 bits, y este cartucho será su bautismo de fuego.

¿Qué es una imagen renderizada?

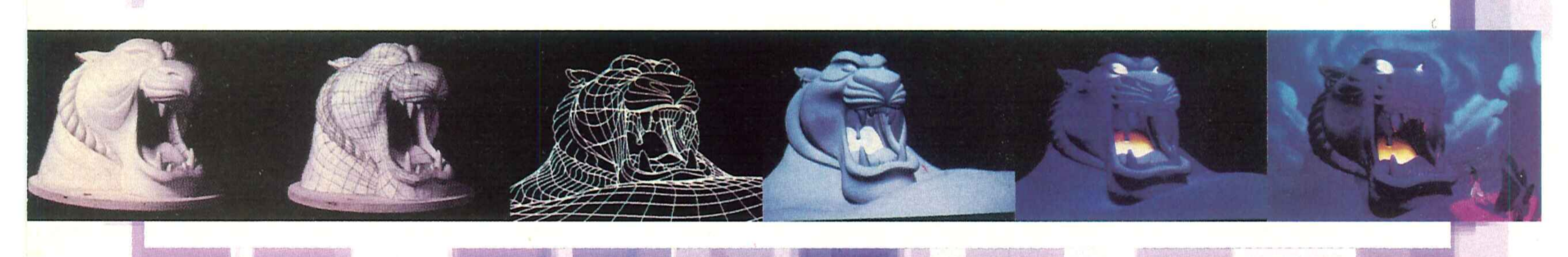
Con la llegada a las consolas de las nuevas tecnologías, hay un término castellanizado del inglés que no deja de sonar: **renderizar.** Ahora, con la **próxima aparición para Super Nintendo del juego «Donkey Kong Country»**, en el que todas las imágenes están renderizadas, es el momento de explicar en qué consisten este tipo de imágenes.

Esta palabra se lleva usando desde hace algún tiempo en el argot informático, y básicamente hace referencia a **un sistema de software que mediante un lenguaje propio de descripción de escenas, objetos, luces, etc, permite que el ordenador sea capaz de convertirlas en imágenes**.

Centrándonos en la **tecnología Alias,** el sistema de render utilizado por esta firma (conocido como **NURBS**) se basa en que, al contrario que otros sistemas de modelado, no utiliza polígonos como primitiva básica, sino que **trata directamente con superficies curvas.** De esta manera, el realismo alcanzado es mucho mayor. Además, se concede una **gran importancia al sombreado de los objetos,** más incluso que a su propia geometría.

Pero para que os hagáis una idea más clara, os vamos a explicar muy resumidamente cómo se renderiza un objeto, basándonos en el trabajo que se hizo con la famosa **Cueva del León en la película "Aladdin"**. En primer lugar, se toma **una muestra del objeto en cuestión,** que en este caso fue una simple escultura de escayola. Después, **se pasan los datos de este objeto al ordenador,** bien digitalizando o escaneando dicho objeto. Una vez dentro del ordenador, **los programas comienzan a trabajar para recrear geométricamente el objeto en el espacio virtual del ordenador,** mediante complicadas operaciones matemáticas que resultan **en multitud de coordenadas que forman esa especie de malla,** por la cual, precisamente, recibe el nombre de **render (rejilla).** Para animarlo, es necesario modificar los vértices de la malla poligonal, de modo que **se consiga un número concreto de "frames", para construir una determinada secuencia.** Por último, **se añaden las texturas, luces, sombras y fondos** que den el aspecto deseado al objeto.

Un proceso similar se ha llevado a cabo para realizar «Donkey Kong Country».




Knights of the Round
Únete al rey Arturo, Sir Lancelot o Sir Pencival en su búsqueda del Santo Grial.
• Uno o dos jugadores simultáneos.
• 12 Megas con siete asombrosas fases llenas de magia medieval.
• Conversión de la popular recreativa del mismo nombre.
CAPCOM
Distribuido por:
ArcadiA
software, s.a.
King of Dragons
Sólo un grupo de aventureros e invencibles guerreros puede enfrentarse a las fuerzas de la oscuridad y vencer a Rey de los Dragones.
• Elige entre cinco aventureros diferentes entre el Guerrero, el Dwarf, el Mago o el Elf
• 16 Megas de explosiva acción con 16 niveles plagados de enemigos a quienes combatir.
• Uno o dos jugadores simultáneos.
© CAPCOM 1991, 1994. Todos los derechos reservados.



Algo más que un juego de coches

- CONSOLA: SUPER NINTENDO
- COMPAÑÍA: NINTENDO
- FECHA DE LANZAMIENTO: OCTUBRE

Primero fue «Starwing», y ahora le va a tocar el turno a «Stunt Race FX», el segundo juego que llevará incorporado el fantástico chip Super FX de Nintendo, en una versión notablemente mejorada. La tecnología más avanzada de la compañía nipona, al servicio de un original y divertido juego de coches que poseerá todos los ingredientes para convertirse en uno de los éxitos del año.

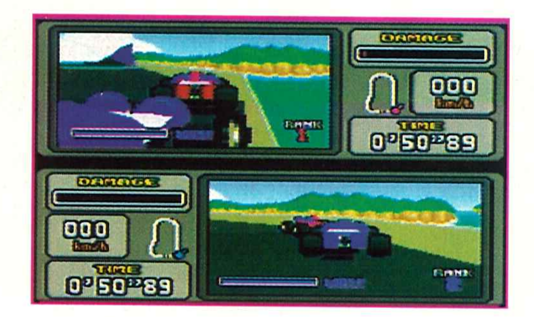
Al final la espera merecerá la pena. En el pasado **CES de Primavera, Nintendo** presentó una primera versión de «Stunt Race FX» que no convenció prácticamente a nadie. Tal indiferencia provocó que la compañía japonesa **ordenara reprogramar el juego, con el fin de conseguir un producto del más alto nivel.** Y efectivamente, parece que a la segunda será la vencida.

«Stunt Race FX» está llamado a convertirse en el juego más innovador de la historia de Nintendo, al menos hasta la llegada de «Donkey Kong Country». Todo gracias a un pequeño microprocesador conocido con el nombre de **chip Super FX,** que en esta ocasión se presentará en una segunda versión mucho más potente que la primera (aquélla que como todos recordaréis, convirtió a **«Starwing»** en un auténtico mito hace aproximadamente un año).

La novedad más notable que ofrece este chip Super FX es que **puede realizar las operaciones aproximadamente un 30% más rápido que su antecesor.** Esto significa que el número de instrucciones que es capaz de procesar es mucho mayor, y que además puede hacerlo en mucho menos tiempo. De esta manera, por ejemplo, es **capaz de manejar gran cantidad de polígonos al mismo tiempo y a gran velocidad.** El resultado es una increíble **sensación de realismo,** potenciada por la posibilidad de **crear efectos en 3D en tiempo real,** que es capaz de **realizar escalas y rotaciones de todos los objetos que aparecen en pantalla.**

«Stunt Race FX» aprovechará todas esas posibilidades técnicas para ofrecer unas cotas de jugabilidad dignas del mismísimo «Super Mario Kart», gracias a los **cuatro modos de juego,** la **interesante variedad de circuitos** y un **control extraño pero progresivo de los vehículos** que aparecerán en el cartucho. Con este título, **Argonaut Software** va a mejorar notablemente su trabajo en «Starwing», apoyado por el "toque" del **Sr. Miyamoto,** que ha dotado al juego de la genialidad propia de las mejores creaciones de Nintendo. Y lo mejor de todo: muy pronto podréis disfrutar de todos sus encantos.











Coches y más coches

Estos cuatro vehículos serán los protagonistas del juego. Cada uno tendrá sus propias características, y uno de ellos será el vuestro.





Stunt Race FX

Con la inclusión del chip Super FX, este cartucho se convertirá en la carrera de coches más real jamas vista en una consola.

Juegos para el futuro

*Por supuesto, **«Stunt Race FX»** no va a ser el último juego **con el FX2 incorporado.** Uno de los títulos más inmediatos es **«Vortex»,** toda una aventura futurista en la que controlaremos a un gigantesco robot armado hasta los dientes. Un nuevo producto de **Argonaut** que promete romper con todo.*

*Mientras, **«Powerslide»** (otro juego de coches) presentará el fascinante mundo de los rallies de la mano de **Elite**. A más largo plazo esta misma compañía nos ofrecerá **«Dirty Racer»,** una competición automovilística donde las reglas brillan por su ausencia.*

*Por último, dos juegos que nos harán soñar: **«Transformers»,** basado en la serie de dibujos protagonizada por unos enormes robots multiformes; y **«Starwing 2»,** segunda parte de la batalla espacial más alucinante de la historia de los video juegos.*







PREVIEW



Más sobre el chip Super FX 2

*Aunque la característica más notoria de esta nueva versión del chip FX es **su mayor velocidad (más de un 30% con respecto a la primera generación)**, no está de más que os recordemos algunas posibilidades de este "monstruo" del software. **El FX2 está basado en tecnología RISC,** lo que quiere decir que cada vez que un objeto se mueve, el FX **calcula automáticamente la forma y vuelve a diseñar la imagen en su correspondiente perspectiva.** Es decir, el FX está creando continuamente imágenes, en vez de trabajar sobre objetos predibujados como se hace habitualmente en los juegos "normales".*

*Pero lo más impresionante es que estas operaciones **se realizan a tal velocidad que todos los efectos se producen en tiempo real,** consiguiendo una **sensación de realismo** asombrosa. Por otro lado, este nuevo FX esta capacitado para realizar multitud de efectos utilizando muy pocas instrucciones, con lo que **el ahorro de memoria es considerable.** Además, este chip podrá ofrecer **hasta 256 colores en pantalla,** sin que por ello disminuya su capacidad para operar con polígonos.*



Aparte de sus virtudes técnicas, «Stunt Race» ofrecerá diversión para dar y tomar.

MODOS DE JUEGO









Battle Trax

Una alucinante competición para dos jugadores, con la "Split Screen" para seguir las evoluciones de ambos coches.

Free Trax

Una buena oportunidad para demostrar lo veloces que sois, estableciendo los records de todos los circuitos.













Tres formas de conducir

*«Stunt Race» contará con **tres perspectivas diferentes** para afrontar las competiciones. De izquierda a derecha:*

*-**Vista Trasera-oblicua:** Con el coche a cierta distancia. Fácil conducción.*

*-**Vista Frontal:** Nos situaremos dentro del coche. Será la mejor forma para deleitarse con los movimientos poligonales. Difícil conducción.*

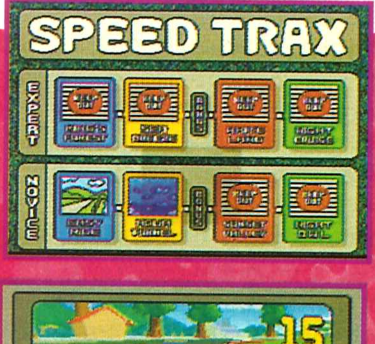
*-**Vista trasera:** Justo detrás del coche. La más habitual.*

El camión de los Bonus

Con este enorme camión que veis a la derecha, tendréis que realizar unas cuantas maniobras si queréis lograr algunos bonus.











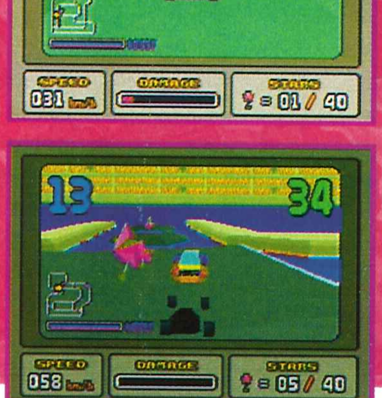

Speed Trax

La clásica competición para un solo jugador,con varios circuitos, cuatro autos en pista y hasta fase de bonus.

Stunt Trax

El más original de todos. No sólo hay que terminar en un tiempo límite, sino además recoger unas cuantas estrellas.





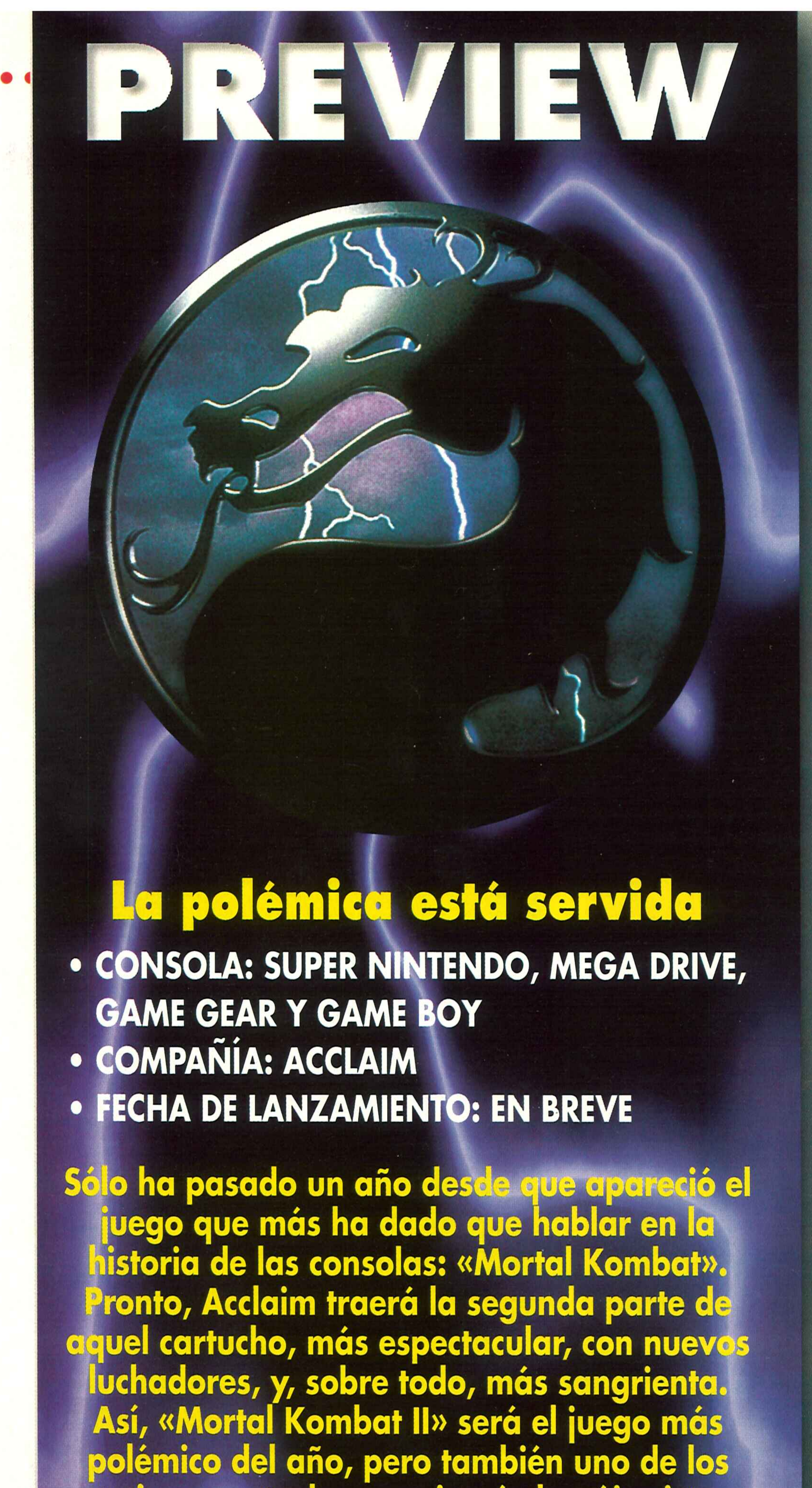

Todo comenzó con «Starwing»



Parece mentira, pero ya hace un año que comentamos ese fantástico juego llamado **«Starwing»**. Ahora, con la llegada de **«Stunt Race FX»**, es el momento de volver la vista atrás y **ver qué novedades contiene este nuevo juego con respecto al "pionero"** y sensacional «Starwing».

Si comparamos ambos juegos, nos damos cuenta de que **los gráficos son mucho más simples en «Starwing»**, ya que el diseño de los polígonos sólo permite crear formas poco complejas. Por otro lado, **el movimiento, pese a ser muy suave, es bastante más lento que en «Stunt Race FX»**, debido a que en éste último se manejará una mayor cantidad de polígonos, y a más velocidad. Además, en el nuevo cartucho de Argonaut **se han realizado algunas texturas** (muy simples, pero texturas al fin y al cabo), con el objeto de dar mayor vistosidad al juego. La conclusión es que **Nintendo sabe superarse a sí misma**, y éste va a ser un buen ejemplo.





PREVIEW

La polémica está servida

- CONSOLA: SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE, GAME GEAR Y GAME BOY
- COMPAÑÍA: ACCLAIM
- FECHA DE LANZAMIENTO: EN BREVE

Sólo ha pasado un año desde que apareció el juego que más ha dado que hablar en la historia de las consolas: «Mortal Kombat». Pronto, Acclaim traerá la segunda parte de aquel cartucho, más espectacular, con nuevos luchadores, y, sobre todo, más sangrienta. Así, «Mortal Kombat II» será el juego más polémico del año, pero también uno de los mejores cartuchos que jamás hayáis visto.

Acclaim ha vuelto a hacerlo. **«Mortal Kombat II»** llegará para reabrir una polémica que se convirtió prácticamente en debate nacional hace sólo un año.

Lejos de realizar una segunda parte más "light", los grupos de programación **Sculpture Software y Probe** (Nintendo y Sega respectivamente) han creado un programa **casi idéntico a la recreativa,** que incluye todos los elementos que han hecho famoso a este juego, desde la sangre en cantidades industriales hasta los truculentos "fatalities", **sin omitir ni censurar ni una sola imagen del producto original.** Y para más inri, esta vez **ni siquiera será necesario introducir ningún código secreto o clave indescifrable.** Simplemente con colocar el cartucho y enchufar vuestra consola, disfrutaréis del mismo juego que habéis visto en los salones.

«Mortal Kombat II» **recogerá el argumento de su predecesor,** para enlazar una nueva historia en la que los luchadores se embarcarán en un torneo dentro de una dimensión desconocida llamada **Outworld**. Tan solo siete personajes de la primera parte se encontrarán en este nueva aventura, **incluidos un rejuvenecido Shang Tsung y su fiel servidor Reptile.** Junto a ellos, **cinco nuevos luchadores** y los espectaculares **jefes finales** compondrán el repertorio de esta dura batalla entre el bien y el mal.

Cada personaje poseerá una excelente gama de golpes y magias especiales y, por supuesto, los famosos movimientos finales, en los que podréis elegir **además de los fatalities** (eso sí, más agresivos que nunca), **los curiosos "Friendships" y "Babalities".**

Como veréis, todo el proceso de elaboración del juego ha sido meticulosamente realizado, con una **digitalización asombrosa de los personajes, excelentes animaciones y un diseño especial de los escenarios,** en un esfuerzo de **Acclaim** por aproximar el cartucho a la calidad técnica de la recreativa. Además, los programadores han puesto especial empeño en ofrecer al usuario **un arcade de lucha más equilibrado y jugable.** El resultado, desde luego, no dejará lugar a dudas, superando notablemente la calidad del primer «Mortal Kombat».



Éste será el sensacional nuevo repertorio de luchadores de «Mortal Kombat II». Como veis, la cosa va a cambiar bastante respecto a la primera parte. Tan solo quedarán siete personajes del original «Mortal Kombat», a los que se les va a unir cinco espectaculares luchadores: Kung Lao, Baraka, Mileena, Kitana y Jax. Doce poderosas posibilidades para disfrutar de este nuevo y alucinante torneo de Artes Marciales.









Version SN

MORTAL KOMBAT II

Version MD



Los golpes y movimientos especiales se verán multiplicados en esta segunda parte.

En un mes estará todo listo para que el fenómeno «Mortal Kombat» renazca con más fuerza que nunca.



En esta ocasión se podrá perdonar la vida de los rivales, con los Friendships.



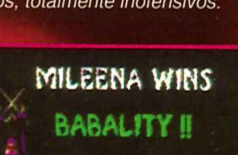






Babalities, un juego de niños

Dentro de los movimientos finales, esta nueva versión presentará una interesante y divertida opción. Cuando uno de los luchadores esté a merced de su rival, éste podrá convertirle en un simple bebé, en una acción que se denominará con el nombre de Babality. Así, realizando una determinada combinación con el pad en el momento preciso, podréis ver a los agresivos luchadores de «Mortal Kombat» a la tierna edad de tres años, totalmente inofensivos.





En esta versión portátil no se van a escatimar golpes ni movimientos especiales. La sangre, eso sí, aparecerá con menos frecuencia.





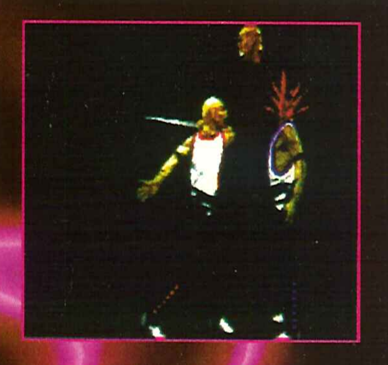
Vencer a los jefes finales del juego será, desde luego, toda una proeza. Y si no, que se lo pregunten al rejuvenecido Sang Tsung.



Toda la magia de este juego se encontrará también recogida en la versión para Game Gear.

Version GG

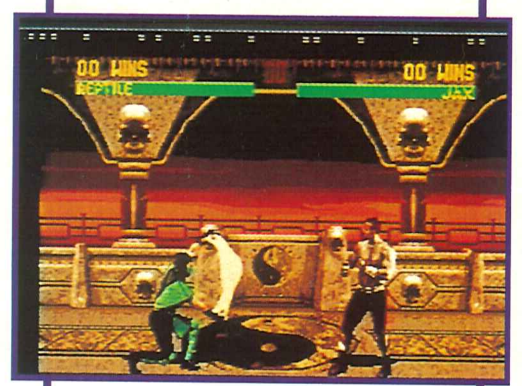




Por supuesto, si hay algo que no podrá faltar en este juego, una vez confirmada la supresión de la censura, serán los famosos Fatalities. En esta ocasión, Acclaim presentará estas acciones con toda su crudeza, rozando en ocasiones el mal gusto. Pero dejando a un lado cualquier tipo de valoración, os diremos que cada luchador contará con dos Fatalities diferentes, con lo cual se ampliará la oferta para descuartizar, decapitar o succionar la vida de los personajes. Para abrir boca, echad un ojo a estas imágenes.

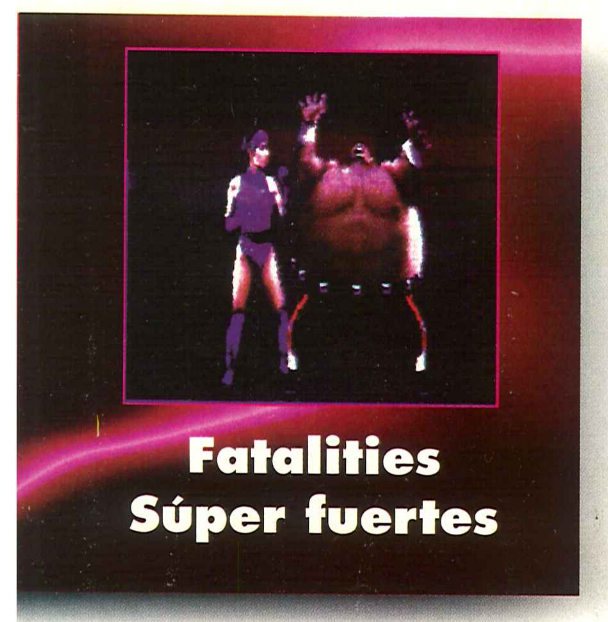
Version SN





Todos los escenarios han sido creados mediante un complicado proceso de digitalización, también utilizado en la elaboración de los personajes.

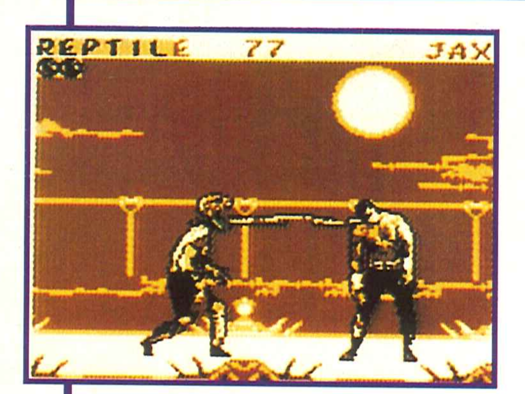




Fatalities Súper fuertes







Friendships, sonría por favor

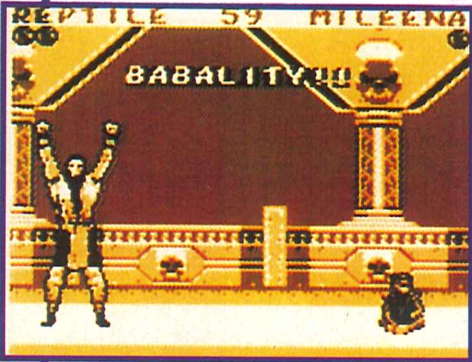
Si ya habéis pasado por los salones recreativos para gozar con este juego, los conoceréis bien. Son los movimientos finales conocidos como Friendships. Cuando hagáis uso de ellos, en vez de acabar con la vida de vuestro rival, le obsequiaréis con un divertido regalo que aportará cierto tono humorístico dentro de la seriedad y el dramatismo que contendrá todo el juego. Y es que aquí la piedad también tendrá cabida

Version GB





Esta vez la versión de «Mortal Kombat II» para Game Boy sorprenderá incluso al más exigente.





Concurso

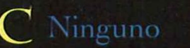
Mortal Kombat II

Si queréis ser los primeros en disfrutar del juego más impactante del año, debéis demostrar que sois merecedores de tal honor, respondiendo correctamente a estas preguntas.




1 ¿Cuántos luchadores que ya protagonizaron la primera parte se encuentran en «Mortal Kombat II»?

A Siete B Tres C Ninguno




2 ¿Cómo se llaman los nuevos movimientos finales que convierten a los luchadores en simpáticos bebés?

A Finalities B Niñalities C Babalities

3 ¿Cómo se llama la dimensión desconocida en la que se va a disputar el nuevo torneo de Artes Marciales?

A World Warrior B Grand Masters C Outworld




4 ¿Cuál de estos tres nombres pertenece a uno de los nuevos luchadores del torneo?

A Lin Chun B Baraka C Van Damme

De entre todas las cartas recibidas con las respuestas acertadas, se extraerá 1 carta, que será obsequiada con el PRIMER PREMIO agraciado con una Consola a elegir entre SUPER NINTENDO o MEGA DRIVE, un Cartucho del juego «MORTAL KOMBAT II» de la consola elegida, un Reloj de «MORTAL KOMBAT II», una Gorra, una Camiseta, un Cómic, un Calendario y unas Fotografías firmadas por: Johnny Cage/Liu Kang/Kitania.
Igualmente se extraerán 50 cartas, ganadores del segundo premio, agraciados cada uno con un Cartucho del juego «MORTAL KOMBAT II» de la consola a elegir y una Camiseta.













BASES DEL CONCURSO

1. - Podrán participar en el sorteo todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS, que envíen el cupón (no valen fotocopias), con las respuestas correctas a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS,S.A.
Revista HOBBY CONSOLAS
Apdo. 400
28100 Alcobendas (Madrid)

Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO MORTAL KOMBAT II.

2. -.Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 25 de agosto 1994 al 25 de septiembre de 1994.

3. -.El sorteo se celebrará en Madrid el día 5 de octubre de 1994 y los ganadores se publicarán en el número de noviembre en la revista Hobby Consolas.

4.- De entre todas las cartas recibidas se extraerá 1 carta que será ganadora del primer premio agraciado con:
1-Una Consola a elegir entre SUPER NINTENDO o MEGA DRIVE.
2-Un Cartucho del juego «MORTAL KOMBAT II» de la consola elegida.
3-Un Reloj de «MORTAL KOMBAT II».
4-Una Gorra.
5-Una Camiseta.
6-Un Cómic.
7-Un Calendario.
8-Unas Fotografías firmadas por: Johnny Cage/Liu Kang/Kitania.

5.-Igualmente se extraerán 50 cartas, ganadoras del segundo premio, agraciados cada uno con:
1-Un Cartucho del juego «MORTAL KOMBAT II» de la consola a elegir.
2-Una Camiseta
El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

6.- Caso de que el premio se extravíe en el correo al ser enviado a los ganadores, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.

7. -El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

8 .- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de dicho sorteo.

CUPON DE PARTICIPACION

Nombre y Apellidos: ...
Dirección: ...
Localidad: Plasencia ... Provincia: Cáceres
C.P. 10.600 ... Teléfono: ...

Las respuestas correctas son:

1. A☒ B☐ C☐ 2. A☐ B☐ C☒ 3. A☐ B☐ C☒ 4. A☐ B☒ C☐

PREVIEW



Para perder la cabeza

- CONSOLA: MEGA DRIVE
- COMPAÑÍA: SEGA
- FECHA DE LANZAMIENTO: OCTUBRE

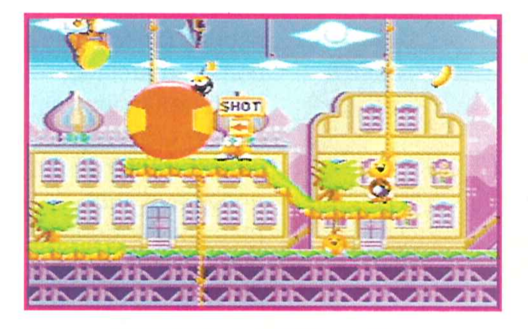
Pese a que por la Mega Drive han pasado los más variados cartuchos de plataformas, seguro que ninguno ha sido tan particular como el próximo lanzamiento de Sega. Con «Dynamite Headdy», se os propondrá una aventura divertida y diferente a todo lo visto hasta el momento. Baste decir que su protagonista se defenderá de un modo bastante particular: lanzando su cabeza.

Para que os hagáis una idea de lo que podrá llegar a ser este cartucho, podemos deciros que el grupo encargado de su programación ha sido **Treasure.** A este equipo, que en su día trabajó para Konami y tuvo mucha culpa de la serie **«Castlevania»**, le debemos títulos como **«Gunstar Heroes» y «Relayer»**, un juego de rol que próximamente aparecerá en nuestro país. Con estos envidiables precedentes se presentará **«Dynamite Headdy»**, un juego que **combinará la acción con las plataformas**, aderezando esta interesante mezcla **con unas cuantas pruebas de inteligencia** que tendréis que resolver para poder avanzar a lo largo de vuestra aventura.

Y si vosotros no tendréis más remedio que emplear vuestra cabecita, ni que decir tiene lo que hará con ella el protagonista. Sí, porque **la cabeza será el arma que este nuevo personaje,** original donde los haya, **empleará para salir con éxito de todos los apuros a los que deberá enfrentarse.** Estamos hablando de una extraña criatura que responderá al nombre de **Headdy** y que habitará **en True Land,** un fantástico mundo donde todos los muñecos vivían en paz... hasta que **el diabólico emperador King Dark Doll** apareció en escena para adueñarse de él. Y como os podréis imaginar, Headdy será el encargado de plantarle cara.

Si algo no faltará en «Dynamite Headdy» serán **las continuas sorpresas.** Así, Headdy no sólo será capaz de arrojar su cabeza en todas las direcciones, sino que incluso **cambiará la forma de la misma en función del ítem que emplee.** Además, podrá escalar, desplazar objetos y llevar a cabo todo tipo de movimientos, **dando una lección de versatilidad e imaginación** a lo largo de las **nueve fases** que compondrán el cartucho.

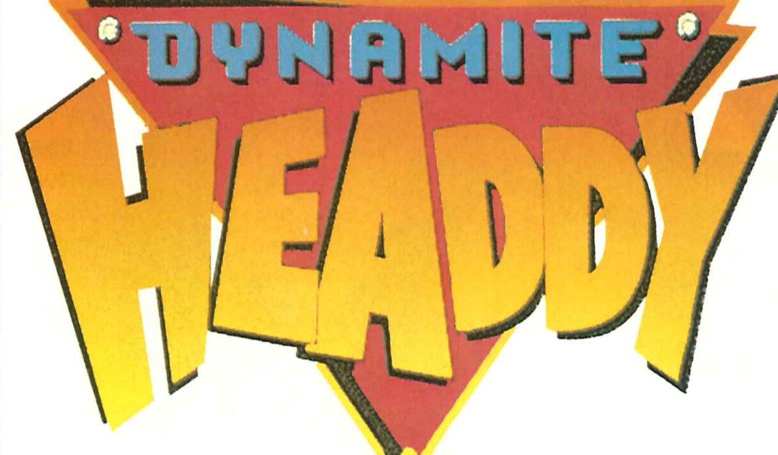
Por si esto fuera poco, habrá que añadir **los innovadores enemigos, el estupendo y variado desarrollo del juego,** que alcanzará una categoría pocas veces vista, y unas **fases de bonus** tan geniales como su protagonista. Todo ello dentro de unos **gráficos llenos de colorido y muy bien definidos,** con los que se ha plasmado el original mundo habitado por esta futura estrella de los videojuegos.

















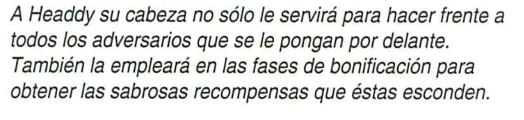




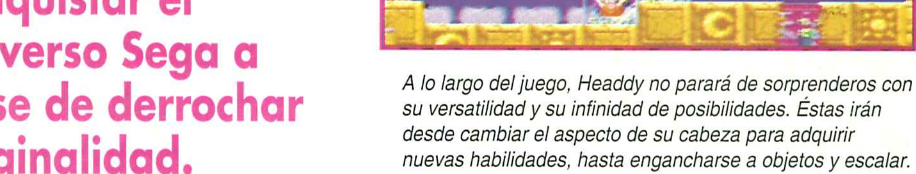




En este nuevo cartucho va a hacer su debut Headdy, una mascota dispuesta a conquistar el universo Sega a base de derrochar originalidad.



A Headdy su cabeza no sólo le servirá para hacer frente a todos los adversarios que se le pongan por delante. También la empleará en las fases de bonificación para obtener las sabrosas recompensas que éstas esconden.

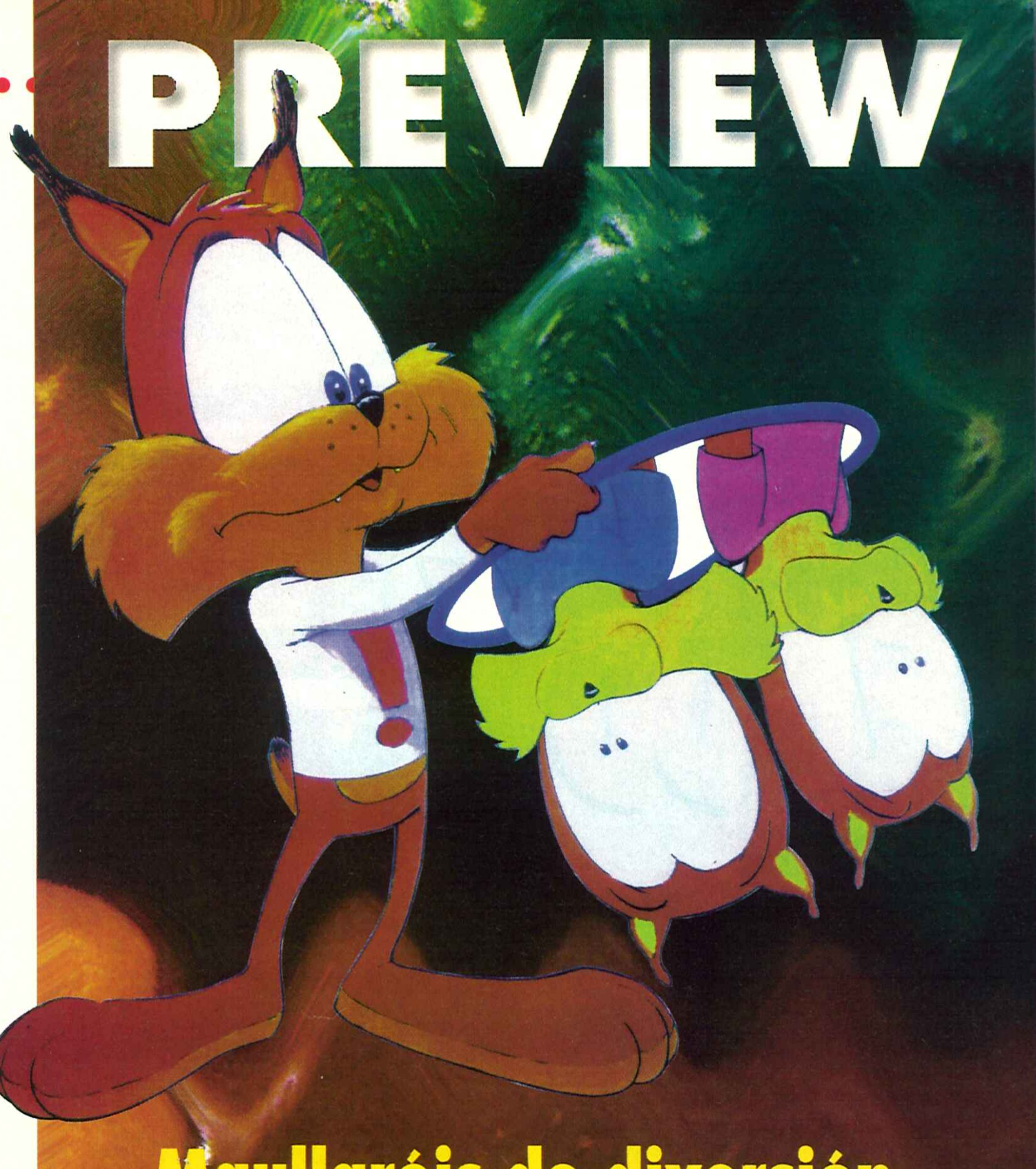


A lo largo del juego, Headdy no parará de sorprenderos con su versatilidad y su infinidad de posibilidades. Éstas irán desde cambiar el aspecto de su cabeza para adquirir nuevas habilidades, hasta engancharse a objetos y escalar.









Maullaréis de diversión

- **CONSOLA: SUPER NINTENDO**
- **COMPAÑÍA: ACCOLADE**
- **FECHA DE LANZAMIENTO: OCTUBRE**

Bubsy The Bobcat, la emblemática mascota de Accolade, va a volver a deleitarnos con su presencia. Y qué mejor vehículo para esta nueva incursión en Super NES que las plataformas. Tras demostrar en su anterior juego que era el gato consolero que saltaba con más estilo, va a retornar con un "más difícil todavía" y con la presentación de nuevos personajes que se añadirán al universo de este increíble minino.

Después de acabar con los marcianos que querían invadir la Tierra, **Bubsy** se va a enfrentar a una nueva aventura, más sorprendente si cabe que la anterior. En esta ocasión el adinerado **Oinker P. Spamm** y el inventor **Virgil Reality** se han asociado para crear **un fabuloso parque de atracciones llamado Amazatorium,** un sorprendente mundo de fantasía donde los visitantes podrán **experimentar todas las maravillas de la realidad virtual.** Pero detrás de lo que parece una inocente diversión, se ocultarán los malvados planes de Spamm.

Y aquí es donde entrará nuestro héroe, ya que se las tendrá que ingeniar **para rescatar a los traviesos Bubsy Twins** que se han perdido en el interior de Amazatorium. Ni más ni menos que **cinco gigantescos mundos** serán los que tendrá que recorrer Bubsy, hasta encontrar a los felinos desaparecidos y salvar la civilización del peligro que supone ese misterioso parque.

En «**Bubsy II. Lost in the Amazatorium**» encontraréis una serie de elementos y características en lo referente al desarrollo del juego que sobrepasarán el concepto de las típicas plataformas, para **asombraros con una ingeniosa concepción y una notable variedad de modos de juego.** Por supuesto, no faltarán los consabidos saltos y los enemigos a diestro y siniestro,que pondrán a prueba vuestro dominio con este tipo de cartucho.

El protagonista **se desplazará por la pantalla con una rapidez pasmosa,** gracias a un **scroll excepcional.** Los gráficos serán coloristas a más no poder con una notable variedad en los escenarios, que os trasladarán **desde las ruinas del antiguo Egipto hasta el espacio exterior o las profundidades del océano.** Y, por supuesto, los sprites estarán muy cuidados y dotados de una gran expresividad, sobre todo el del protagonista, que será capaz de realizar mil y un movimientos.

Por último, adelantaros que además de las cinco fases que compondrán el cartucho, incluirá **tres mini-juegos o pequeñas pruebas de habilidad** y la **opción de dos jugadores,** ya sea cooperando o compitiendo entre sí.

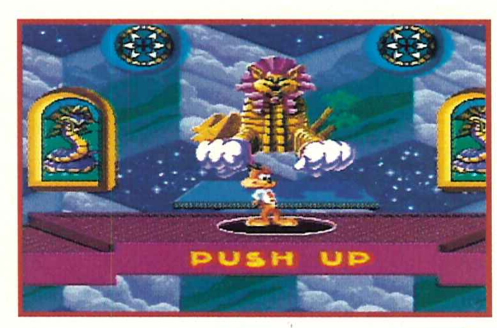
¿Oís ya los maullidos? Es Bubsy, que se acerca a vuestra consola.

El parque de atracciones más moderno de todos los tiempos va a abrir sus puertas a un héroe de la talla del simpático Bubsy.



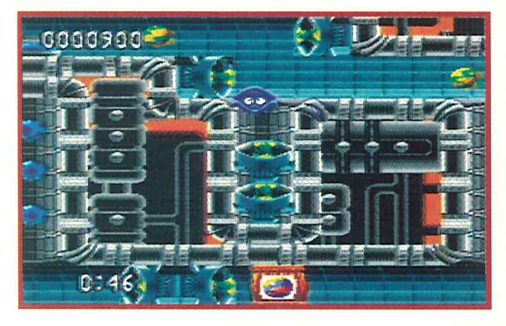


Bubsy está preparado para regresar por todo lo alto y continuar demostrando que en esto de las plataformas y los saltos con estilo no tiene rival que se precie.





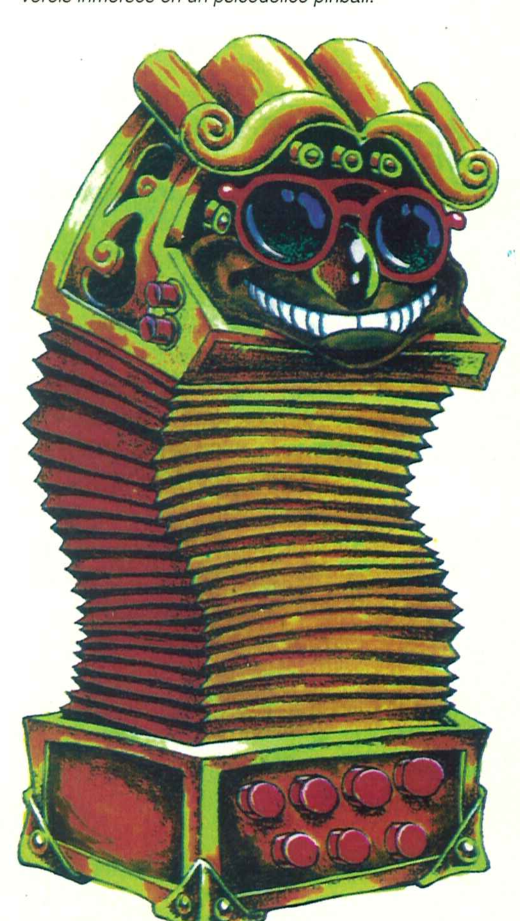
Si un amigo quiere jugar con vosotros, no habrá ningún tipo de problema. Podrá cooperar en el desarrollo de la acción como uno de los Bubsy Twins.



La variedad predonimará en la concepción y desarrollo del juego, incluyendo fases como ésta en la que os veréis inmersos en un psicodélico pinball.

BUBSY 2

LOST IN THE AMAZATORIUM

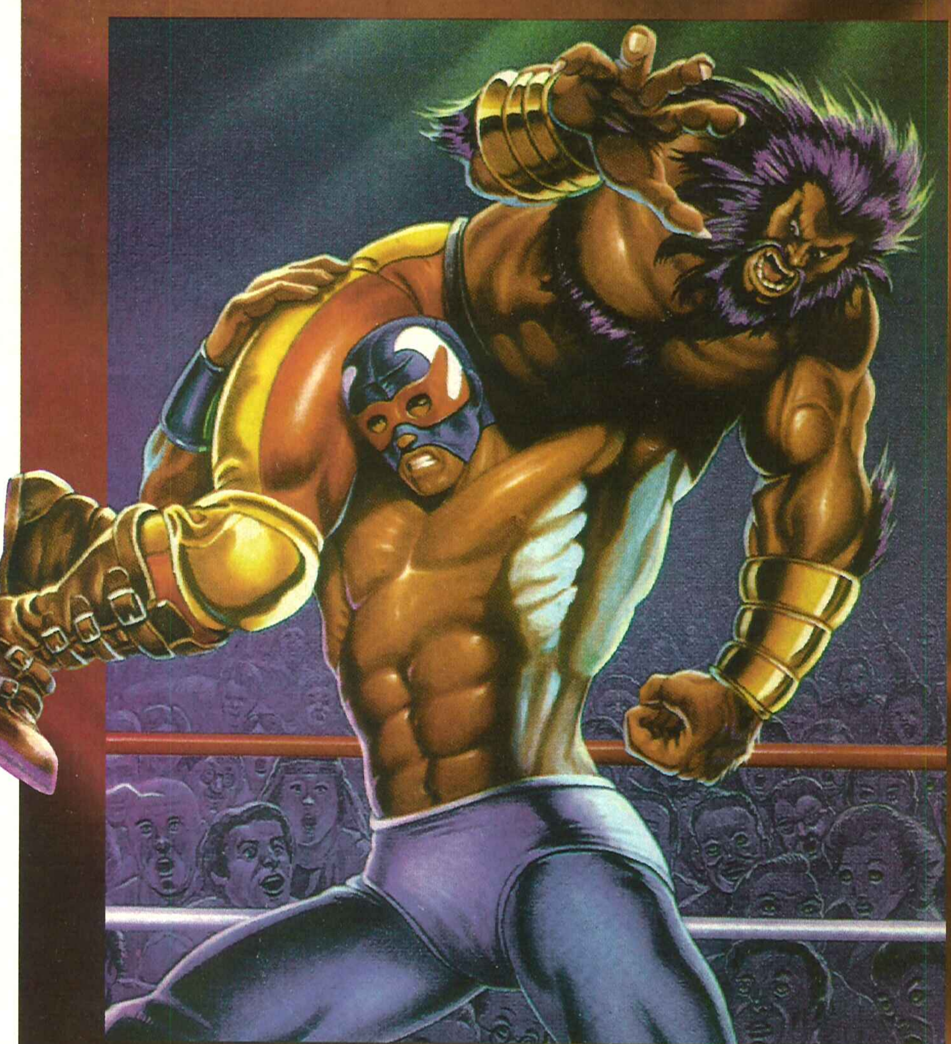












Furia en el ring

- CONSOLA: SUPER NINTENDO
- COMPAÑÍA: CAPCOM
- FECHA DE LANZAMIENTO: OCTUBRE

Después de una larga espera, Super Nintendo va a recibir una de las recreativas más potentes de los últimos años, que ya llevaba anunciando su paso a las consolas desde hace algún tiempo. 24 megas para un cartucho de wrestling que destilará calidad y espectáculo por los cuatro costados.

Hacía ya varios meses que **el "noble deporte" del wrestling,** que tantos seguidores tiene entre vosotros, no asomaba la cabeza por los **16 bits de Nintendo.** Tal vez por esa razón este cartucho será recibido con cierto agrado, dentro de un género como es el de los juegos de lucha, tan plagado de segundas partes y títulos poco originales.

«Slam Masters» partirá con la evidente ventaja que supone **haber pasado por los salones recreativos con notable éxito.** Si a esto se le añade el hecho de que **Capcom** esté detrás de todo el tinglado, no hay duda de que nos encontramos ante un cartucho que promete salir al mercado pleno de garantías.

Parece claro que la pretensión de Capcom es **ofrecer al jugador un auténtico arcade de lucha,** y por ello ha realizado una versión **prácticamente idéntica a la recreativa,** sin ningún tipo de complicación en cuanto a la inclusión de extraños modos de juego u opciones inútiles. En realidad, **el cartucho contará con dos modos de juego,** que se distinguen en la posibilidad de luchar individualmente o bien hacerlo por parejas. En ambos casos **se podrá disputar un torneo o bien disfrutar de unos combates "amistosos" para dos, tres o cuatro jugadores.**

Sin duda, uno de los mayores atractivos que ofrecerá este «Slam Masters» será **la posibilidad de participar 4 jugadores simultáneamente, con la utilización del Multi-player adaptor,** en una súper-divertida pelea en la que se encontrarán dos parejas de luchadores frente a frente. Además, como en todo buen combate de lucha libre que se precie, **los personajes podrán salir del ring en cualquier momento,** e incluso utilizar los objetos que se encuentren por el suelo (botellas, sillas, mesas...) para golpear a sus rivales.

Como protagonistas de este espectáculo, Capcom presentará a **diez originales luchadores repletos de golpes y llaves especiales** propias de esta modalidad, que os harán disfrutar a tope del auténtico wrestling americano. Preparaos bien, porque a partir del mes que viene la lucha libre made in USA estará al cabo de la calle.

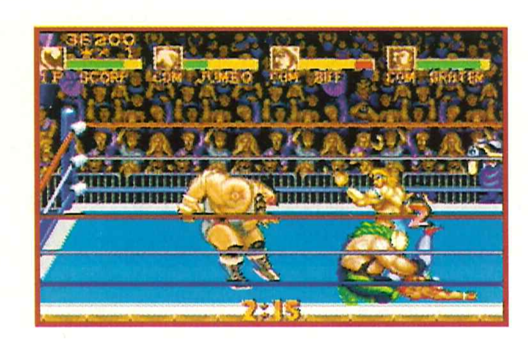
SATURDAY NIGHT SLAMMASTERS





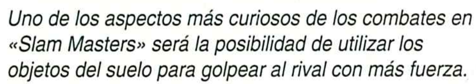
De la mano de Capcom, la lucha libre americana va a retornar a Super Nintendo con toda su espectacularidad.



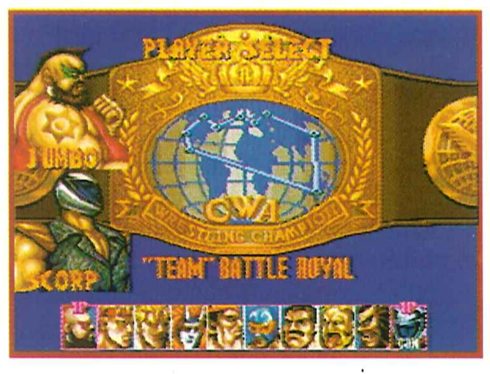






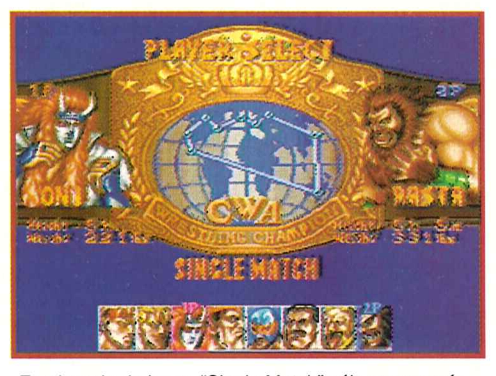


Uno de los aspectos más curiosos de los combates en «Slam Masters» será la posibilidad de utilizar los objetos del suelo para golpear al rival con más fuerza.



Probablemente los combates por parejas serán el apartado más divertido del juego. En ellos podrán tomar parte 1, 2, 3 ó hasta 4 jugadores.





En el modo de juego "Single Match" sólo aparecerán ocho luchadores para elegir, ya que dos de ellos actuarán como jefes finales del torneo.



La presentación de todos los combates será un auténtico espectáculo, propio de los verdaderos combates de wrestling en USA. Cada personaje será un auténtico show.



¡Esto es la guerra!

- CONSOLA: MEGA DRIVE
- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- FECHA DE LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE

Se acerca peligrosamente a vuestras consolas la tercera parte de uno de los juegos de acción y estrategia más arrasadores que han pasado por los 16 bits de Sega. La serie «Strike» continuará en Mega Drive con una nueva entrega que incluirá todo tipo de mejoras, sin perder ni uno de los jugosos ingredientes que hicieron triunfar a sus dos versiones predecesoras.

Si **«Desert Strike»** os trasladaba a la zona bélica del Golfo Pérsico y **«Jungle Strike»** os retaba a acabar con el narcotráfico, la tercera entrega de esta serie de **Electronic Arts** os pondrá de nuevo **a los mandos de un helicóptero** para afrontar una difícil y arriesgada misión.

El argumento que dará pie a este juego será tan breve como alertador, ya que **«Urban Strike» os situará en el año 2006,** momento en que la paz se verá amenazada por los deseos de conquista de un millonario americano. El objetivo, como en los dos predecesores, será poner fin a este amenaza.

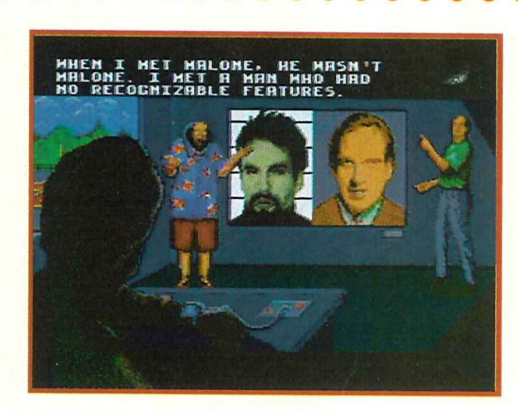
Pero si algo no cambiará será la mecánica básica del juego. Así, **habrá que completar un determinado número de misiones en cada campaña que emprendáis,** siguiendo las instrucciones de vuestros superiores y recolectando armas, combustible y cuanto necesitéis para llevarlas a cabo.

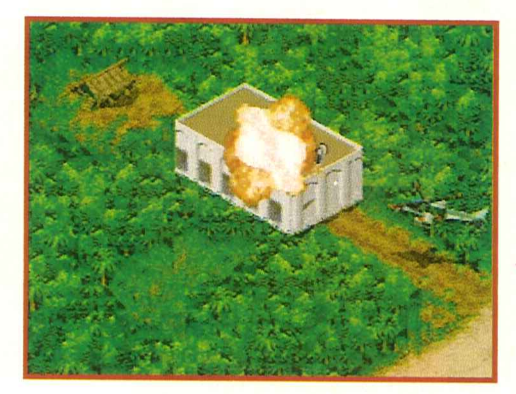
Por lo demás, **Electronic Arts volverá a cambiar el escenario en que se desarrolla la acción,** de manera que si bien no faltarán las características misiones en el corazón de la selva, os encontraréis con que **una gran parte de la acción se desarrollará en lugares urbanos.** Las ciudades escenario de las diferentes batallas formarán parte de lo que constituye el actual territorio de Estados Unidos, por lo que será fácil reconocer lugares tan familiares como **la bahía de San Francisco, Nueva York** con todos sus grandes rascacielos, o las luces de neón que sirven de reclamo para los **casinos de Las Vegas.**

Además, en «Urban Strike» **se incluirán nuevos vehículos con potentes armas,** así como la posibilidad de **aterrizar o detener los mismos** para entrar en los edificios. Por otro lado, el piloto contará con la ventaja de **recoger objetos que le serán de gran utilidad,** y **los enemigos estarán dotados de Inteligencia Artificial,** lo que les permitirá adaptarse a las condiciones de lucha de cada entorno.

Técnicamente, **la calidad gráfica** será el punto fuerte de este cartucho. Pero Electronic Arts tampoco se ha olvidado de **la importancia del sonido,** más en un simulador de estas características, por lo que lo ha dotado de la toda la contundencia que era de esperar .







Urban Strike





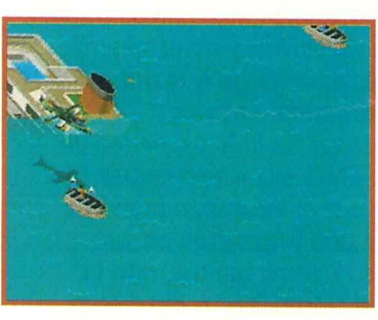


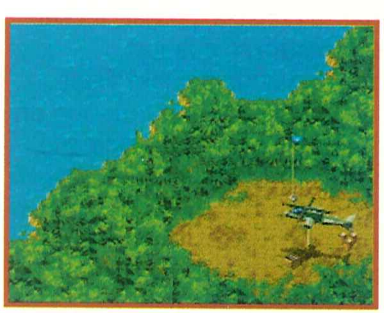


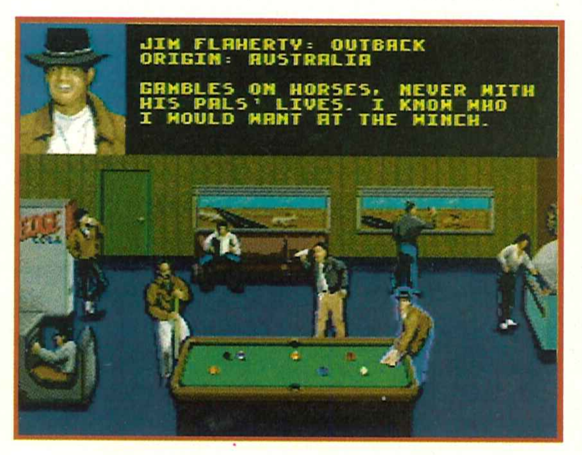


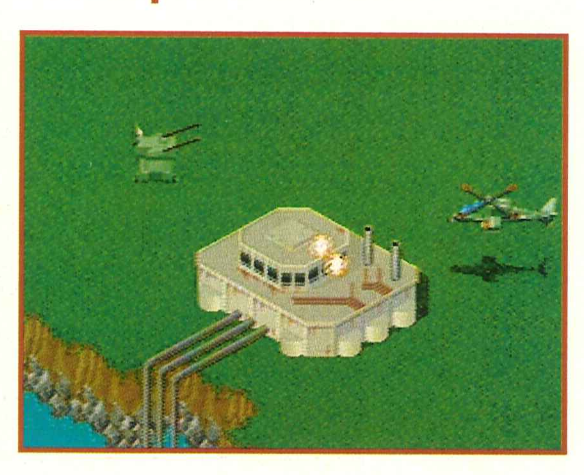
Los escenarios frondosos de anteriores versiones van a ser sustituidos en esta ocasión por ciudades de Estados Unidos.

Con este nuevo cartucho para Mega Drive, la saga «Strike» se podrá confirmar como la más fuerte en cuanto a simuladores de combate a los mandos de un helicóptero se refiere.











16 Megas para resucitar una leyenda

- CONSOLA: SUPER NINTENDO Y MEGA DRIVE
- COMPAÑÍA: VIRGIN
- FECHA DE LANZAMIENTO: OCTUBRE

El maestro indiscutible de las artes marciales está dispuesto a regresar para demostrar que todavía no ha nacido nadie que le supere en su campo. Bruce Lee paseará su fornida figura por Super Nintendo y Mega Drive en dos cartuchos basados en la película del mismo título que ambos juegos: «Dragon, The Bruce Lee Story».

Desde que empezó a protagonizar películas, la figura de **Bruce Lee** se vio elevada a la categoría de mito. Luego, su repentina muerte en 1973, cuando contaba tan solo con 32 años, ayudó a configurar **el aura de leyenda** que desde entonces le ha acompañado. De este modo, era casi inevitable que una vida como la suya **se viera plasmada en una película**. Tan inevitable como que la historia **pasara del cine al mundo de los videojuegos.**

«Dragon, The Bruce Lee Story» tomará tanto su título como su argumento del film que en 1993 dirigió **Rob Cohen** sobre este extraordinario luchador. Y por lo visto hasta el momento, los cartuchos **para Mega Drive y Super Nintendo** tendrán todos los ingredientes para ser tan legendarios como su protagonista.

Virgin Interactive se ha encargado de crear las dos versiones, con unas características bastante semejantes. Tanto en Mega Drive como en Super NES presentarán una **impresionante calidad gráfica y sonora:** personajes de generoso tamaño, escenarios digitalizados que se corresponderán con los decorados del film, los habituales gritos del luchador al golpear y las típicas melodías de las pelis de kung fu.

Lo que tampoco faltará en ninguna de las dos versiones será el **derroche de golpes, puñetazos y patadas con los que Bruce Lee se enfrentará a sus distintos enemigos.** Claro que éstos tampoco se quedarán mancos y se defenderán como gatos panza arriba, e incluso habrá niveles en los que el protagonista **se tenga que enfrentar a dos adversarios a la vez.**

En lo que respecta a los modos de juego, **podréis optar por seguir la historia, por el Versus, o bien por cooperar dos jugadores** en los combates. Y como remate, **con la ayuda del "MultiTap" o del "Sega Tap"**, según la consola, podréis luchar **hasta tres jugadores a la vez.**

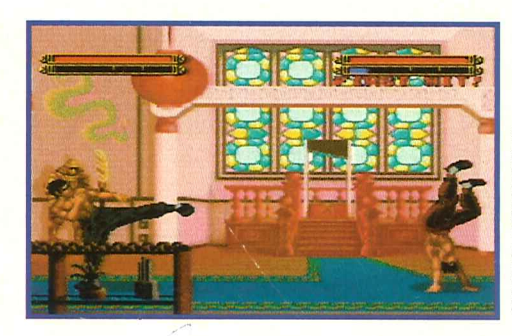
¿Y magias?, ¿habrá magias? Pues esta vez no. **Bruce Lee contará con un repertorio de golpes especiales** que hará palidecer a más de uno, pero no lanzará magias en plan bolas de fuego o rayos mortales. Y es que siendo el rey indiscutible de las artes marciales, ¿quién necesita esos recursos?


MEGA DRIVE


SUPER NINTENDO


MEGA DRIVE

DRAGON
The Bruce Lee Story


SUPER NINTENDO

No tendrás que esperar mucho tiempo para poder emular en tu consola 16 bits la historia del luchador de artes marciales más grande de todos los tiempos.


SUPER NINTENDO

Con ayuda del Multi Tap y dos amigos dispuestos a pelear, podréis utilizar vuestra Super para organizar un combate a tres bandas y...¡que gane el mejor!

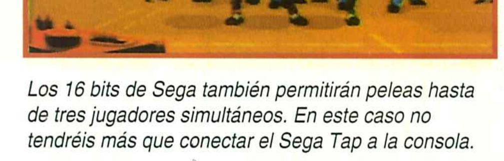

MEGA DRIVE

No dejará de ser interesante el modo de juego que permitirá a dos jugadores participar simultáneamente, cooperando para eliminar a todos los enemigos.

MEGA DRIVE


SUPER NINTENDO

MEGA DRIVE



Los 16 bits de Sega también permitirán peleas hasta de tres jugadores simultáneos. En este caso no tendréis más que conectar el Sega Tap a la consola.


SUPER NINTENDO



En cualquiera de las dos versiones, entre fase y fase, podréis ver una introducción a base de digitalizaciones de escenas de la película.

LO MÁS NUEVO











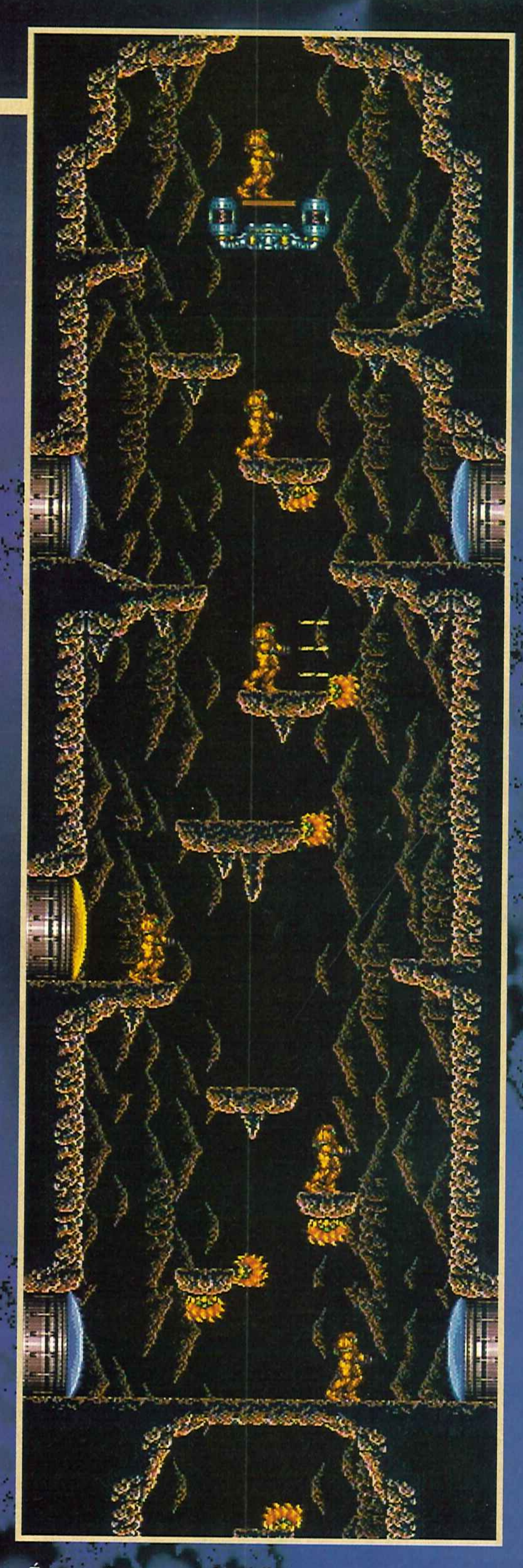
LA AVENTURA DEFINITIVA

SUPER METROID

Los Metroides se descubrieron en una misión rutinaria sobre un triste planeta llamado SR388. Su extraño metabolismo, capaz de absorber la energía de otros seres vivos, atrajo la atención de los científicos de la Federación Galáctica que ordenaron el traslado de algunos de ellos a sus oficinas centrales. Durante el trayecto los Metroides fueron robados por los piratas del planeta Zebes, quienes los utilizaron para crear una poderosa fuerza especial de ataque. La Federación encomendó a Samus Aran, representante del bienestar, la tarea de exterminar a los piratas espaciales y a los peligrosos metroides. Después de atacar Zebes, Samus viajó a SR388 y eliminó todos los metroides, menos a una pequeña larva que llevó hasta la Federación. Allí se descubrió que el Metroid podía ser una criatura muy beneficiosa para el hombre y cuando se esperaba el inicio de una nueva era, Ridley, líder de los piratas de Zebes, robó la larva ante la misma cara de Samus. La heroína juró no descansar hasta exterminar a los piratas y recuperar el último Metroid.

Samus, con un sofisticado traje espacial, hará las veces de una Ripley cualquiera encargada de eliminar aliens a toda costa. Igual que la teniente, tendrá que recorrer un complejo sistema de laberintos envueltos en una atmósfera perfecta. El planeta Zebes se compone de cinco zonas sin un orden concreto para recorrerlas. Lo único obligado es localizar la larva metroide, aunque para lograrlo haya que remover todas las piedras del planeta. Lo difícil es cumplir el itinerario que nos ofrece el mapa de Samus. Y es que los largos pasadizos del interior de Zebes no siempre son accesibles desde el principio. Las puertas requieren armas especiales para ser abiertas, o un exceso de temperatura obliga a buscar un traje más potente. Siempre hay que andar tras la caza de un nuevo prodigio técnico para avanzar, siquiera, una puerta más. Un objeto escondido en Crateria (superficie de Zebes) puede ser imprescindible para llegar al rincón de Norfair donde se oculta el arma necesaria para abrir la última puerta de Maridia. De este modo, el complejo sistema de laberintos se erige como uno de los puntos más atractivos del juego, después de Samus, genial en sí misma.

No hay espacio para mucho más, pero aún queda el suficiente para afirmar que «Super Metroid» es un juego pensado para durar, divertir y atrapar. Es lo mejor que, ahora mismo, podéis regalar a vuestra Super Nintendo.

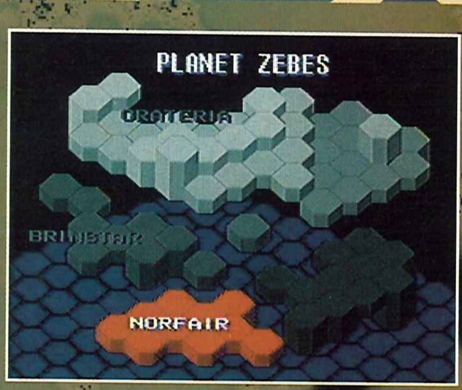


Éste es el aspecto de la mayoría de los corredores principales de Zebes. Como veis, en los laterales hay puertas esféricas de distintos colores. Cada color de puerta requiere un arma distinta para ser abierta, lo que hace aumentar las posibilidades de duración del juego.

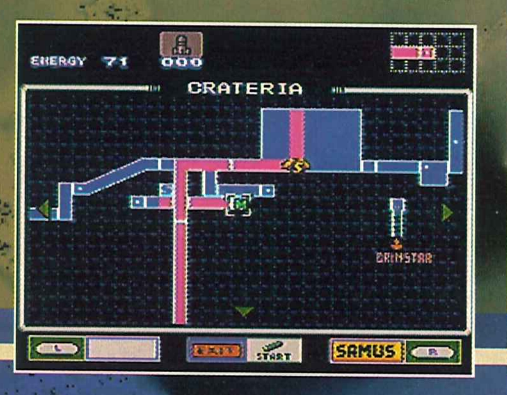
MAPA

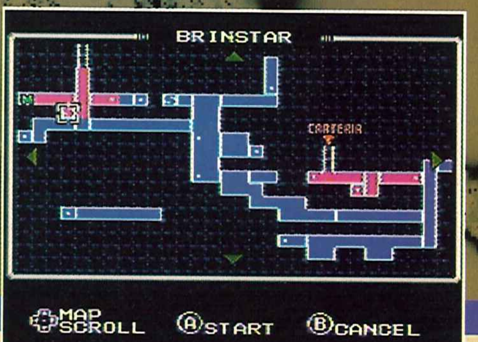


Guiarse en la complejidad de Zebes sería prácticamente imposible si no fuera por el mapa electrónico que Samus porta consigo. En cualquier momento del juego podremos consultar el mapa.



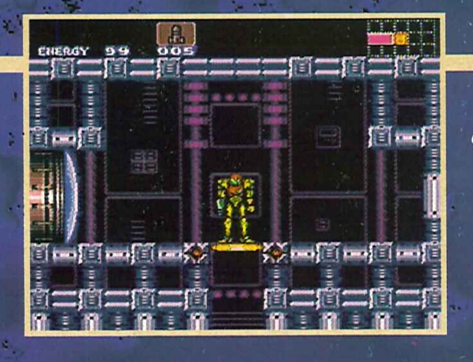
Al principio sólo visionaremos las zonas que ya hayamos visitado y aparecerán en rosa. Después de conectarnos con el ordenador de Zebes (arriba izquierda) se verán en azul los pasillos inéditos.







LO MÁS NUEVO





Una "S" en el mapa o un tubo como éste suponen una de las mayores alegrías que se puede llevar Samus. Y es que precisamente este tubito permite salvar la partida.











SAMUS

Samus llegará a Zebes protegida por su fuerte armadura y portando un arma de poder limitado. Cuando se ponga a recorrer las entrañas del planeta descubrirá zonas a las que no puede acceder, bien porque no salta lo suficiente, bien porque no tiene el arma precisa para abrir determinadas puertas o porque su armadura no soporta altas temperaturas. De este modo, si quiere avanzar tendrá la obligación de potenciar su traje localizando decenas de objetos.

El traje de Samus cuenta con un total de 99 unidades de energía. Cada tanque adicional proporciona otros 99 puntos que se activarán cuando ella lo elija o cuando se vacíe el tanque principal.





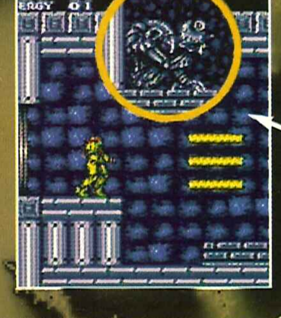
Los misiles son imprescindibles para abrir determinadas puertas y eliminar a los jefes finales. Cada contenedor que encontréis permite llevar diez misiles más.

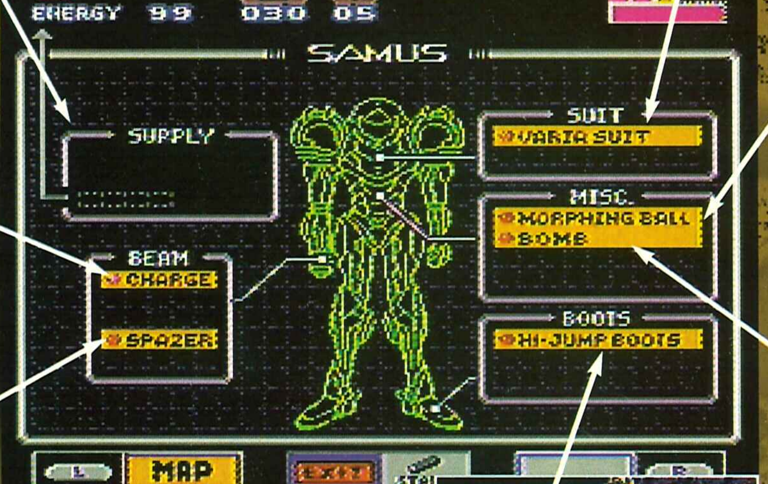


Los Suits son trajes especiales que, además de reducir el daño corporal, permiten a Samus recorrer zonas con temperaturas extremas.

Este ítem permite aumentar el poder de cualquier arma manteniendo pulsado el botón de disparo. Es muy útil frente a enemigos de gran resistencia. Si cargáis y luego os hacéis bola, pondréis 5 bombas a la vez.





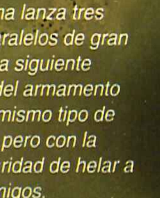


Este ítem es el primero que Samus conseguirá. Permite hacerse una bola y pasar por corredores estrechos.





Este arma lanza tres rayos paralelos de gran poder. La siguiente mejora del armamento tiene el mismo tipo de disparo, pero con la particularidad de helar a los enemigos.



Hay dos pares de botas distintos. Uno, el que aparece en pantalla, permite saltar mucho más alto. El otro hace correr a Samus como si fuera un misil humano.



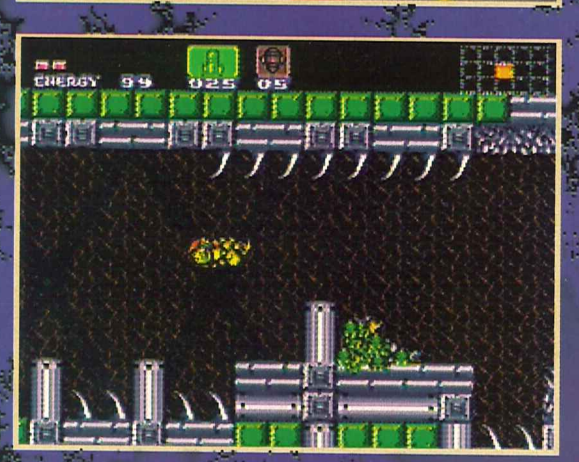


Al conseguir este ítem, Samus podrá depositar bombas al hacerse bola. Estas bombas pueden abrir nuevos caminos en el suelo o las paredes.









RECARGA



Hay puntos como éste que permiten a Samus recargar todos sus misiles con la ventaja de poder volver tantas veces como sea preciso.



Del mismo modo, otras unidades de recarga rellenarán al máximo todos los contenedores de energía que la heroína lleve consigo.

Juego perfecto para la mujer perfecta

Si los gráficos no rozaran la perfección, si el sonido no fuera espeluznante y si la ambientación no fuera tan adecuada, todavía diría que estamos frente a un juego imprescindible en cualquier juegoteca que se precie. Ya en NES, Samus se destapó como la heroína perfecta para un juego mezcla de acción, inteligencia y plataformas, y en esta versión para la 16 bits ha confirmado su salto al estrellato del firmamento.Nintendo. Por todo, pero especialmete por su altísima jugabilidad, su intenso desarrollo y su poderosa adicción. Estamos frente a un cartucho que, aunque sorprende al principio, emociona mucho más al final, cuando se descubre toda la calidad que lleva dentro.

Teniente Ripley





SUPER NINTENDO



AVENTURA
NINTENDO
Nintendo

Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Grabar
Megas: 24

Gráficos — 95
Samus tiene una perfecta animación y los escenarios están muy cuidados, con una ambientación genial.

Música — 94
Las melodías se apagan y vuelven a ascender en el momento justo. Crean el ambiente tenebroso ideal.

Sonido FX — 95
Aparte de disparos posee todo tipo de sonidos ambientales, pero se confunden con la música.

Jugabilidad — 97
Los muchos movimientos de Samus se realizan con una simpleza que permite disfrutar a tope.

Adicción — 98
Convertido en una obsesión, te obligará a pensar rápido y a jugar hasta la locura.

Total — 96
Soberbio en todos los aspectos. Su limpieza audiovisual sólo es comparable a la fuerza de su desarrollo.

Lo Mejor
- La animación de Samus: no hay nada que esta chica no pueda hacer.
- El desarrollo del juego.
- La ambientación.

Lo Peor
- Vamos a ver... quizá quedarse atascado, pero ésa es la gracia.



Los juegos de rol siempre han sido la asignatura pendiente de Mega Drive. Mientras en el extranjero se paseaban cartuchos de la categoría de «Landstalker» o «Shining Force», aquí nos teníamos que conformar con soñar con ellos. Por suerte las cosas han cambiado, y una nueva oleada de juegos de rol se inicia con un estreno de la categoría de «Shining Force 2», un cartucho que os puede hacer pasar momentos inolvidables.

Para empezar, sus dieciséis megas de memoria están a punto de estallar por la sobrecarga de personajes y situaciones.

Vosotros asumiréis el papel del joven discípulo de Astral, mago del rey, al que pronto se le unirán dos personajes más: Huey, el centauro, y Sarah, joven clérigo. A partir de ese momento, y si actuáis correctamente, no dejaréis de encontrar guerreros y magos dispuestos a unirse a un grupo tan formidable.

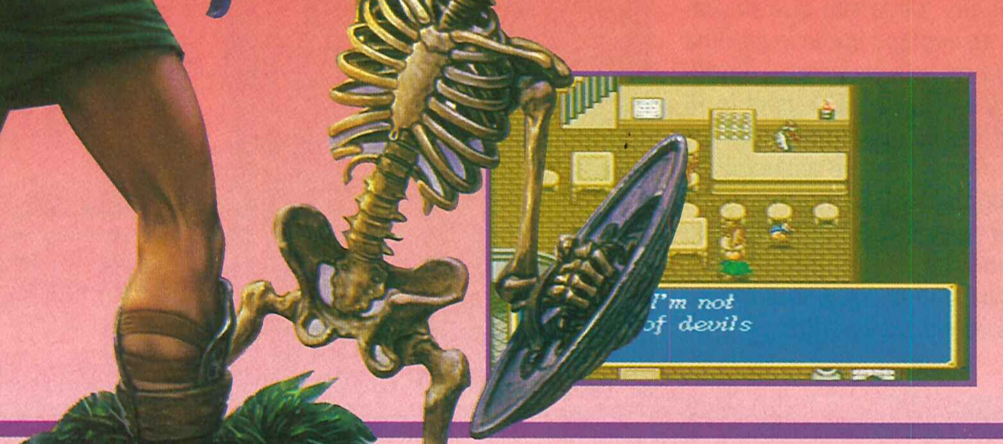
Pero vayamos por partes. Todos los personajes del juego empiezan con un nivel de experiencia 0 y con escasos puntos de defensa, ataque y magia. Atacar a un enemigo, lanzar un hechizo o usar un objeto correctamente aumenta la experiencia de los guerreros, y con ella el resto de habilidades. Por supuesto, la compra de un arma más potente o la ingestión de una pócima puede tener los mismos efectos.

A vuestra disposición habrá varios tipos de personajes. Así, tendréis magos débiles en los combates cuerpo a cuerpo, aunque capaces de destruir a varios enemigos con un hechizo; arqueros que pueden atacar desde muy lejos; y caballeros lentos en desplazarse, pero que asestan mortales espadazos. Vuestra misión será utilizar los medios disponibles de la manera más provechosa.

Vamos, que la estrategia y la cabeza son fundamentales. Y es que a la hora de combatir este cartucho se aleja del clásico arcade y se asemeja más a un juego de tablero.

A lo largo de la aventura se os plantearán docenas de historias que debéis ir resolviendo, a la vez que armáis y alimentáis a vuestra creciente cohorte de seguidores. Y no seáis unos derrochadores, pues el dinero se presenta casi tan importante como en la vida real. De hecho, si tenéis la bolsa bien repleta podréis incluso resucitar a vuestros aliados.

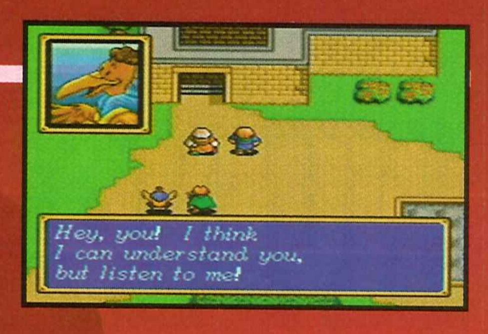
Ya no tenemos espacio para más cosas, salvo quizá explicaros que las aventuras con el carisma de «Shining Force 2» extraen su fuerza de una enorme jugabilidad y una gran adicción.





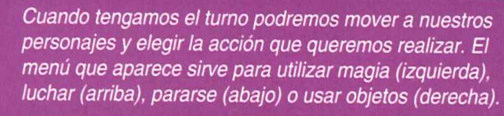






Guerreros, magos, aventuras sin fin... todo esto es habitual en Mega Drive. Pero lo que ya no es tan normal, es que en un juego con estos alicientes la estrategia prime sobre la habilidad con el pad.



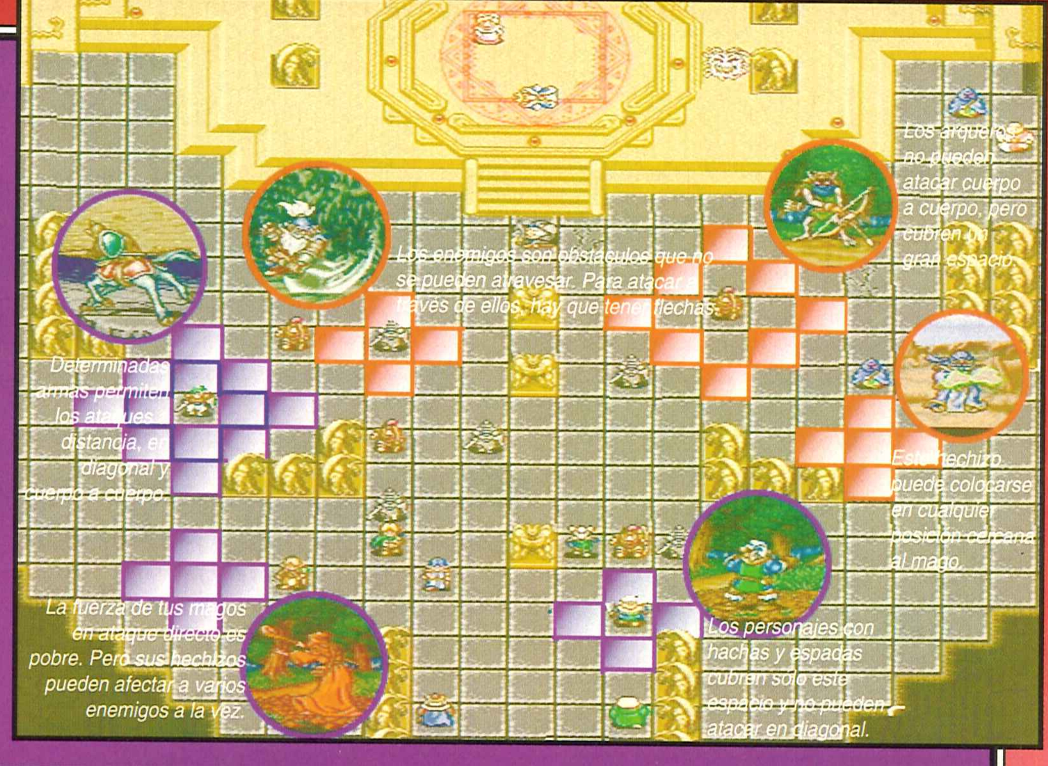


Cuando tengamos el turno podremos mover a nuestros personajes y elegir la acción que queremos realizar. El menú que aparece sirve para utilizar magia (izquierda), luchar (arriba), pararse (abajo) o usar objetos (derecha).



El noble y difícil arte de la guerra

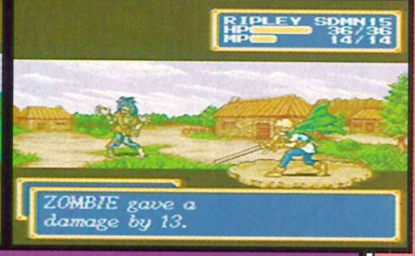
En este cartucho no existen enfrentamientos tipo arcade. Nuestro trabajo se "reduce" a situar correctamente a los guerreros y ordenar el ataque. Después, la pantalla cambiará a lo que veis abajo y en ella se indicarán los daños causados o recibidos y las incidencias de la lucha.

















LO MÁS NUEVO

Resucita a tus guerreros

En cada aldea o castillo podrás encontrar un santuario con un santón que se encargará de curar tus heridas, salvar la partida y resucitar a los compañeros que hayas perdido. Claro que no todo es gratis. Deberás pagar al hombre santo por cada resurreción y por cada cura.













El menú que ves arriba te permitirá usar la magia u otro objeto, repasar tu equipo y registrar la zona.





Escenas como ésta se repiten a lo largo del juego. Serás un observador que no debe perderse detalle.

Al mando de un pequeño ejército de arqueros y caballeros, y con la ayuda de la magia, te introducirás en una continua sucesión de aventuras, a cuál más fantástica y apasionante.



En los combates se indicará a qué héroe le toca el turno y el espacio por el que puede desplazarse.



Algunos lugares no serán accesibles hasta que tengamos en nuestro poder determinados objetos.

Características de los héroes



SDMN RIPLEY
LV 13 ATT 28
HP 32/32 DEF 17
MP 13/13 AGI 17
EX 53 MOV 6
MAGIC EGRESS
ITEM Worrior Pride, Medical Herb, Middle Sword Equipped
Jewels
K.O. 30
DEFEAT 4
GOLD 1885

Muestra el aspecto del personaje.

Indica los enemigos que ha vencido y las veces que ha muerto.

El dinero de que dispone.

Muestra las habilidades del personaje.

Son los items: armamento y pócimas. No más de tres.

Las joyas mágicas que lleva el líder.

Indica los hechizos del héroe. Los magos tendrán varios y algunos guerreros ninguno.

K.O. 2 DEFEAT 0 GOLD 1885

K.O. 10 DEFEAT 4 GOLD 1885























Esta ficha te servirá para tener controlados en todo momento a los miembros de tu equipo. En ella se indica desde el dinero del grupo hasta sus puntos de defensa, ataque y agilidad. Podrás visionar los objetos que portan, decidir sobre su utilidad y abandonarlos o intercambiarlos según las necesidades del momento. Gracias a esta pantalla podrás calcular las posibilidades de éxito en un ataque.

Una aventura en balsa

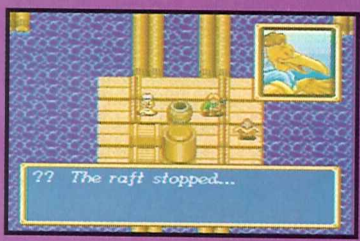
Este puede ser un ejemplo ilustrativo de las posibles situaciones a las que te puede arrastrar este cartucho.



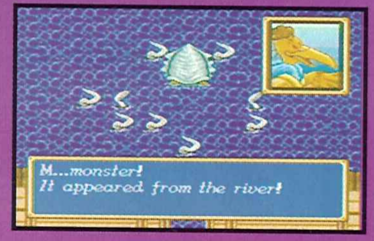
Tras limpiar la aldea de monstruos, el alcalde, agradecido, os regala una balsa.



Con ella podéis viajar a lo largo del río y llegar a parajes que antes eran inaccesibles.



De repente, la balsa se detiene. Los héroes discuten las posibles causas.



Un enorme calamar, guardián del río, os ataca por todas partes. Es poderoso.



Los personajes se distribuyen y buscan el punto débil del monstruo: la cabeza.



Una gozada, aunque en inglés

La palabra que mejor define a este cartucho es absorbente. Puede que al principio parezca lento, extraño o incluso pesado, pero a los cinco minutos ya se ha urdido una trama tan apasionante que es difícil de abandonar. Es el tónico ideal para los que estén hartos de disparar a todo lo que se mueve o para los que disfruten de una sesión de intriga y estrategia.

Tiene todo lo que se puede pedir: continuas alternativas, rápido desarrollo, numerosas posibilidades de acción y muchísima adicción. Lo único malo es que está en inglés. Un pequeño escollo al que, por suerte o por desgracia, ya nos estamos acostumbrando.

Teniente Ripley

Armas a buen precio



Las tiendas suelen tener este aspecto. Según el dibujo de la puerta, venden armas o pociones.



Te darán a elegir entre una gran gama de objetos. Si alguno de los tuyos te sobra, podrás venderlo.

Siempre te pedirán confirmación, tanto si vas a comprar, vender o reparar armas.



Algunas armas son propias de un personaje o grupo. Al comprarla se indicará quién puede usarla.

MEGA DRIVE



AVENTURA
SEGA
Sega

Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: Aventura
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Grabar
Megas: 16

Gráficos — 89
No resalta por su espectacularidad, pero tiene todos los detalles y la nitidez gráfica necesaria.

Música — 89
Las melodías son las más apropiadas para la acción que se desarrolla en cada momento.

Sonido FX — 88
Sin ser malos, los efectos son lo más flojete del cartucho. Simplemente les falta un poco de variedad.

Jugabilidad — 95
Hacerse con el manejo es de lo más sencillo. Luego le toca el turno a divertirse, y eso es más fácil todavía.

Adicción — 96
Engancharse a este juego es algo imposible de evitar. Se te pasarán las horas sin apenas darte cuenta.

Total — 93
Se echaban de menos aventuras con la fuerza, carisma y adicción de este cartucho. Si te gusta este tipo de juegos, no lo dudes.

Lo Mejor

- La adicción que provoca.
- Su alta jugabilidad.
- Poder manejar a tantos personajes.

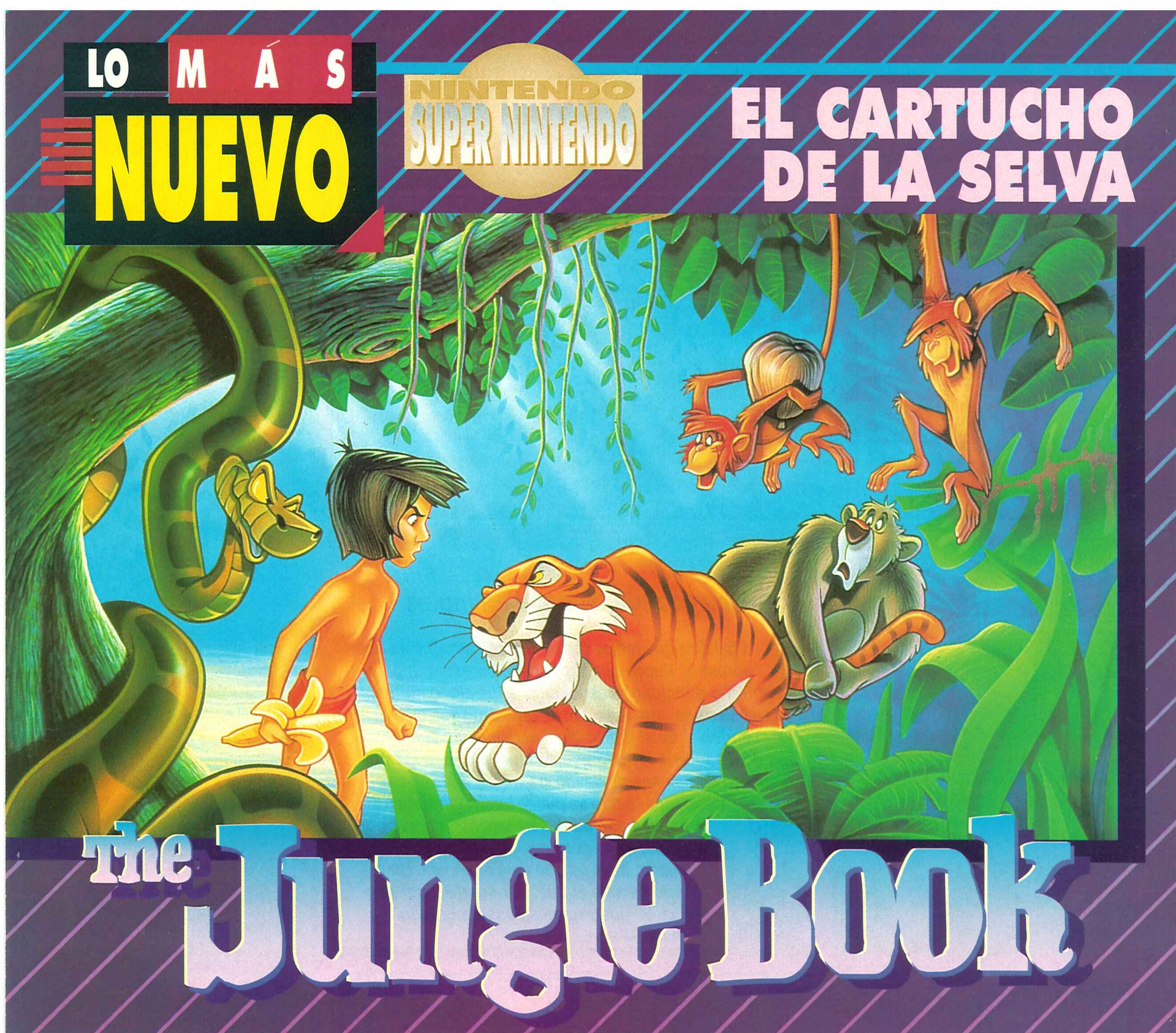
Lo Peor

- Que no te gusten las aventuras o que prefieras un estilo de juego más tradicional.

LO MÁS NUEVO

NINTENDO SUPER NINTENDO

EL CARTUCHO DE LA SELVA



The Jungle Book

Una soberbia animación suele ser la característica más sobresaliente de los juegos de Disney Software. Ya lo demostraron con el «Aladdin» de Mega Drive, dejando claro que todo lo que se pudiera hacer en la pantalla del cine podía ser repetido en un cartucho de consola con resultados asombrosos. No os sorprendáis entonces si os decimos que lo más destacable de «Jungle Book» es precisamente la animación. Así, Mowgli evoluciona por precisos decorados, haciendo alarde de una interminable colección de movimientos que fascinan por su continuidad. Mowgli salta, trepa y avanza paso a paso por la cuerda floja, con el mismo entusiasmo que demostró en la película y con unos objetivos similares.

Al igual que en el film, las andanzas de Mowgli van dirigidas a un inevitable enfrentamiento final con el malvado Shere Kan, el tigre que odia a los humanos porque controlan la única cosa a la que él teme: el Fuego. Por su parte, Kaa, la serpiente, intentará usar sus dotes hipnóticas para cenar Mowgli, y el Rey Loui y sus huestes de monos locos pretenderán robarle el secreto del Fuego.

Ajeno a su destino, el fibroso cachorro de hombre correteará por la jungla saltando de peligro en peligro, a la vez que muestra una pasmosa valentía. Y mientras, la selva irá descubriendo paso a paso una colección interminable de peligros detrás de cada liana. De esta manera, la línea argumental de la película encuentra una réplica bastante fiel en el desarrollo del cartucho.

Para plantar cara a sus enemigos, Mowgli cuenta con todos los plátanos del mundo además de algunos objetos arrojadizos que puede encontrar desparramados por la jungla. Y entre enemigo y enemigo, la nota de originalidad la pone algún que otro viaje a lomos de determinado animalito volador.

Dejando de lado la animación y los personajes, «Jungle Book» se queda reducido a un juego de plataformas con poca más historia. Se alternan fases de scroll horizontal y vertical, y se van añadiendo enemigos y obstáculos según avanzamos. Pero al margen de resultar un precioso paseo por una peligrosa jungla, este cartucho no añade nada nuevo al popular género de las plataformas.






El joven cachorro humano se pone en tus expertas manos plataformeras para que le conduzcas por el interior de la selva sorteando los numerosos peligros que ésta encierra.









Los enemigos finales son bien conocidos por todos. Esta vez es el Rey Loui quien intenta acabar con el cachorro humano.

Los amigos de Mowgli

Mowgli no va a estar solo en la jungla. Algunos animales se han puesto de su parte y van a prestarle ayudas puntuales que pueden llegar a hacerse imprescindibles.

Los loros y las libélulas *llevarán en volandas al hombrecito, ayudándole así a superar grandes alturas.*

El elefantito *marca el punto en el que recomenzará su aventura al perder una vida.*

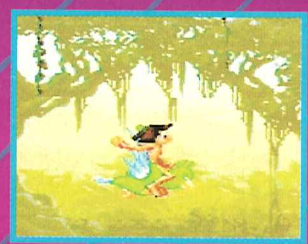
El buitre *le prestará algunas plumas para llegar más alto.*

El lagarto *sacará la lengua a modo de oportuna plataforma.*





Llegará un momento en que encontraréis plataformas de cualquier forma, incluidos surtidores de agua o temibles nubes.



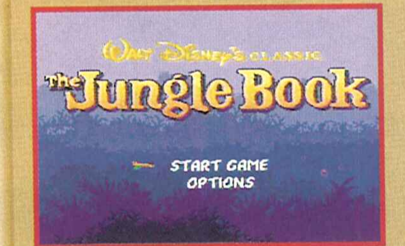


LO MÁS NUEVO



Junto a la de las ruinas, la fase de las cataratas es de las más difíciles del juego por lo fácil que es "desavanzar" todo en una caída inoportuna.

SUPER NINTENDO







PLATAFORMAS
VIRGIN
Disney Soft.
Nº jugadores: 1
Vidas: 5
Nº de fases: 11
Niveles de Dificultad: 10
Continuaciones: 0
Megas: 16

Al igual que la mayoría de los juegos de Disney Software, este cartucho destaca por su brillante animación.





Demasiada plataforma

Si os gustan las plataformas y los juegos preciosistas, éste es vuestro cartucho. En el aspecto gráfico no hay nada criticable, todo es perfecto. Desde la animación a la elevada definición gráfica, la unión Disney-Virgin ha vuelto a dar en el clavo. Sin embargo, yo me he cansado de tanta y tanta plataforma. He notado el juego un poco repetitivo y he echado en falta alguna fase distinta a saltar de liana en liana y de plataforma en plataforma. Vamos, alguna cosilla que le dé vida, aunque sólo fuera una fase de bonus.

Sin duda, se hace un poco monótono pese a su brillantez técnica y a la incorporación de personajes más que conocidos. Eso sí, los amantes del plataformeo puro no encontrarán ninguna pega en un cartucho que, además, tiene la dificultad apropiada para durar.

Teniente Ripley

Gráficos — 91
El scroll es perfecto y la animación está muy lograda. La única pega es la repetición de decorados.

Música — 88
La banda sonora del film acompaña a Mowgli a lo largo de todo el juego con una gran calidad sonora.

Sonido FX — 87
Correcto en todos los aspectos, aunque tampoco aporta ninguna novedad y carece de variedad.

Jugabilidad — 87
Lo peor son los saltos a ciegas, pero por lo demás el control es sencillo y el juego resulta entretenido.

Adicción — 85
Su escasa variedad y la ausencia de continuaciones puede hacer que el juego resulte algo pesadote.

Total — 87
Perfecto en cuanto a técnica, animación y gráficos, pero las fases se repiten y la variedad brilla por su ausencia.

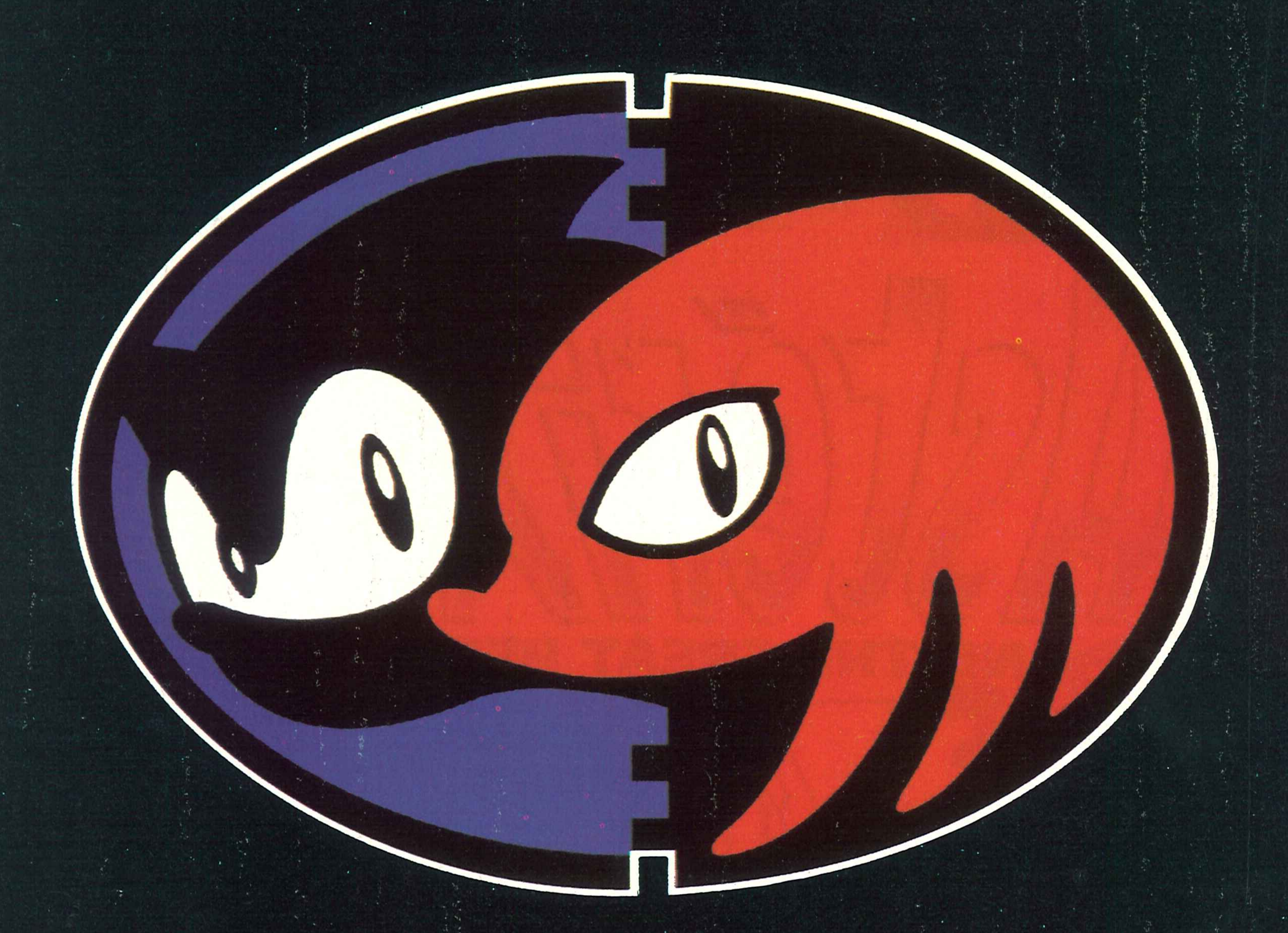
Lo Mejor
- La animación de Mowgli.
- El detallismo de los escenarios.
- Su ajustada dificultad.

Lo Peor
- Resulta demasiado repetitivo.
- Que no haya continuaciones.
- Unos enemigos finales casi indestructibles.

Cosecha en plena selva

Desparramados por la jungla hay varios objetos que pueden favorecer a Mowgli si atina a recogerlos. Hay diamantes que suman puntos de bonus, vidas extra, items de inmunidad y objetos de diversas clases (cocos, bolas de boliche...) que deben utilizarse como armas arrojadizas.





Unitros

Se va a montar.

LO MÁS NUEVO

A pesar de que no destaca por su agilidad ni por su rapidez, Obelix constituye una gran baza por su fortaleza, a fin de cuentas se cayó en la poción mágica de Panoramix cuando era pequeño. Él será fundamental para abrir nuevos caminos que estén bloqueados por columnas de piedra, contra las que Asterix poco puede hacer.



Astérix

AND THE GREAT RESCUE

SEGA MASTER SYSTEM

TEMBLAD ROMANOS, VUELVEN LOS GALOS

La aldea más irreductible de toda la Galia continúa dispuesta a dar la lata. Bueno, puntualicemos, son sus dos habitantes más famosos, Asterix y Obelix, los que vuelven a la carga prestos a desmoralizar aún más a las legiones romanas.

Y es que realmente están locos estos romanos, que van a tratar de invadir de nuevo Master System y Game Gear desatando la furia de nuestros dos protagonistas. Sí, porque si bien ambos cartuchos son para un solo jugador, tanto en uno como en otro podéis elegir a Asterix u Obelix en cualquier momento de la aventura, dependiendo de la acción que hayáis de realizar a lo largo de las diferentes fases.

Así, la agilidad de Asterix y la fuerza de Obelix se ponen al servicio de un extenso juego de plataformas, de idéntico desarrollo en la versión para Master y para la portátil, que os conduce por el divertido mundo creado por Uderzo y Gosciny En él debéis superar complicados y extensos laberintos, pruebas de habilidad y golpear a muchos, muchos romanos con los que descargar toda la furia gala .

Naturalmente, tampoco faltan pociones que os permitan adquirir habilidades especiales, suculentas porciones de jabalí que reponen vuestra barra de energía, ni corazones que os otorgan una vida extra. Todos estos elementos ponen su granito de arena para que una vez más Asterix y Obelix se conviertan en el verdadero terror de los romanos.

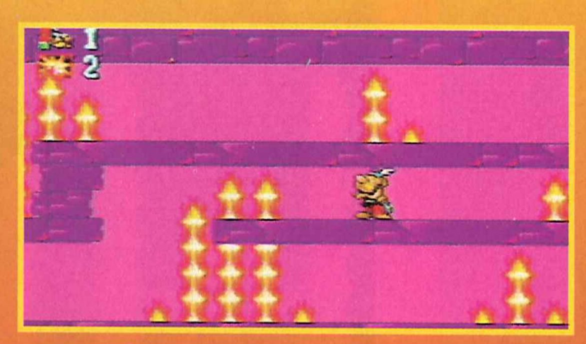


Si hay algo que no puede faltar en cualquier cartucho de plataformas que se precie, son los inevitables enemigos de final de fase. Y claro, en esta ocasión tampoco podían faltar a su cita con Asterix y Obelix. Una vez que nuestros intrépidos galos completen un mundo con sus correspondientes niveles, tendrán que enfrentarse a un terrible adversario. En esta ocasión es Asuranceturix, el bardo, que les atacará con sus notas.











Las legiones romanas no escarmientan y siguen empeñadas en poner freno a Asterix y Obelix. Pero los dos galos repartirán puñetazos entre los centuriones del Cesar para quitárselos de enmedio y poder seguir, tranquilamente, su camino.

Un poco de magia



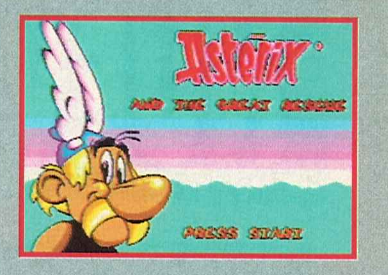
Para que Asterix y Obelix triunfen en su odisea, es indispensable que encuentren y utilicen las pócimas ocultas en cada nivel. Estas bebidas mágicas os permitirán adquirir habilidades indispensables para avanzar en determinados momentos. Desde volar hasta lanzar bombas, crear plataformas de nubes e incluso disfrazarse de planta para pasar por delante de un romano suspicaz. Eso sí, sólo las puede transportar y utilizar Asterix, no pudiendo acumular más de tres de cada tipo.

Un regreso por todo lo alto

Especialmente dedicado a los seguidores de Uderzo y Gosciny y a los amantes de los buenos cartuchos en general, llega un nuevo capítulo de las andanzas del galo invencible. En la línea de las anteriores aventuras de Asterix en Master, este cartucho presenta un impecable acabado gráfico, con unas animaciones muy bien realizadas y un desarrollo que engancha hasta al más acérrimo defensor de los romanos. Os vais a divertir de lo lindo a costa de las legiones imperiales.

Cruela de Vil

MASTER SYSTEM



PLATAFORMAS
SEGA
Sega
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Passwords
Megas: 4

Gráficos — 85
A la altura de los libros de Uderzo y Gosciny y fieles a los mismos en su ambientación.

Música — 60
Las melodías poseen un exceso de acordes metálicos, lo que hace que la banda sonora no brille.

Sonido FX — 59
Muy pocos efectos y bastante sencillitos. Lo justo para acompañar sin grandes alardes.

Jugabilidad — 85
Con la complejidad habitual de los cartuchos de Asterix y el fácil manejo de los personajes y sus pociones.

Adicción — 85
Un juego extenso capaz de conseguir que hasta los romanos se pongan de parte de Asterix y Obelix.

Total — 85
Una de las mejores ofertas para Master System. Ni que Panoramix hubiera impregnado el cartucho con una de sus pociones.

Lo Mejor
- Que aparezcan juegos tan completos como éste para los 8 bits de Sega.
- El cuidado de los aspectos gráficos.
- Poder cambiar de personaje.

Lo Peor
- Tener que empezar desde el principio de la fase cuando se pierde una vida.
- Que sólo den un password tras cada mundo, es decir, cada seis niveles.

LO MÁS NUEVO

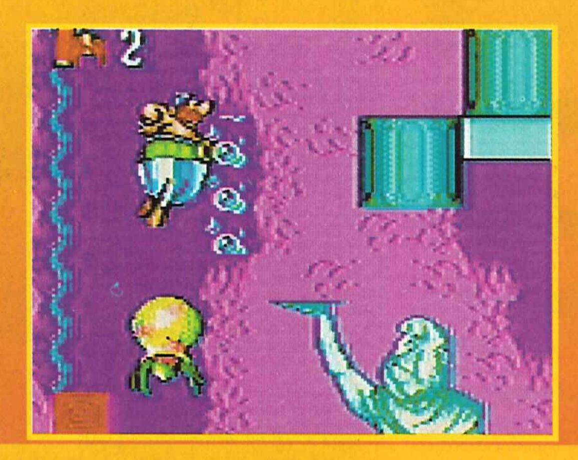


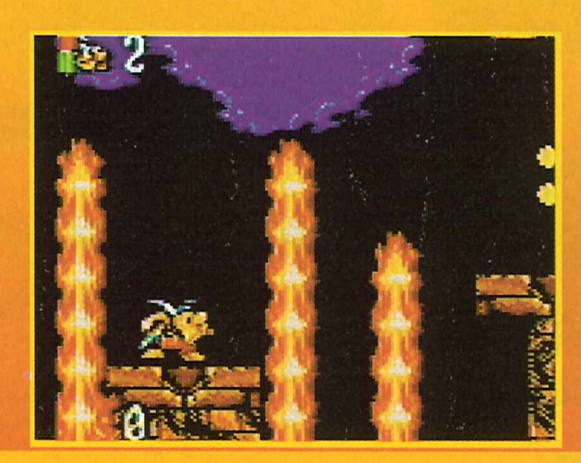
SEGA GAME GEAR











Ayudas



Las monedas. *Dispersas por cada nivel, aumentarán sustancialmente el marcador.*



Las pócimas. *Otorgarán a Asterix habilidades especiales para salvar determinados obstáculos.*

Los jabalíes. *Repondrán la barra de energía de nuestros héroes.*





La versión de este cartucho para la portátil de Sega se diferencia muy poco de la realizada para Master. Al igual que en la ya comentada, Obelix pondrá toda su fortaleza a vuestro servicio para abriros paso a lo largo de cada nivel. Únicamente tendrá que empujar con su barriga el bloque que esté obstruyendo su paso para desplazarlo.

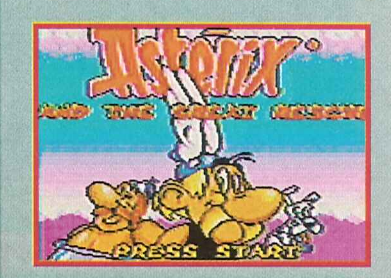
El invencible galo portátil

Sega no se ha olvidado de su portátil a la hora de plantearse la nueva entrega de las aventuras de Asterix. Un juego brillante, tanto por su desarrollo como por sus aspectos técnicos, pero que peca del mismo defecto que casi todas las conversiones Master System-Game Gear: no se termina de adaptar correctamente el tamaño de las plataformas y los sprites a las dimensiones de la pantalla portátil. La consecuencia, saltos a ciegas a tutiplén.

Pero una vez acostumbrados, os engancharéis como locos a estos galos, y más cuando podéis decidir en qué momentos jugar con Asterix y en cuáles con Obelix.

Cruela de Vil

GAME GEAR



PLATAFORMAS
SEGA
Sega
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Passwords
Megas: 4

Gráficos — 80
Brillantes, coloristas y con una ambientación digna del cómic, pero el gran tamaño de los sprites perjudica.

Música — 73
Melodías variadillas que se dejan escuchar, aunque no destaca como el aspecto fuerte del cartucho.

Sonido FX — 65
Pese a contar con un amplio repertorio de efectos, ninguno sobrepasa el listón de la normalidad.

Jugabilidad — 77
Asterix y Obelix saltan bien, aunque no se sepa dónde van a caer, y se desplazan con la suficiente agilidad.

Adicción — 80
Recomendado a los amantes de los comics de Uderzo y Gosciny y de las plataformas bien hechas.

Total — 79
Asterix y Obelix se dejan caer de nuevo por la portátil de Sega con un cartucho en la línea a la que nos tienen acostumbrados.

Lo Mejor
- Poder cambiar de personaje en cualquier momento.
- Todas las pociones que se pueden emplear a lo largo del juego.

Lo Peor
- Que tarden tanto en dar un password.
- Saltar sin ver lo que nos espera cuando aterricemos y, lo que es peor, no saber dónde vamos a aterrizar.







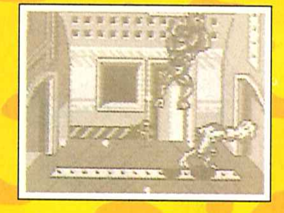
CHOPLIFTER III

Sube a bordo de un helicóptero GA27
y ármate hasta los dientes.
Tienes muchos rehenes que rescatar.
Increíbles efectos, múltiples escenarios...
acción total.
Próximamente en Game Boy.



LAWNMOWER MAN

Si no has probado la realidad virtual, ¿a qué esperas?
El Dr. Angelo te enseñará todos sus poderes
para destruir Cyberjobe en los gráficos más
fantásticos que jamás has visto.



BATTLETOADS DOUBLE DRAGON

Unete a Battletoads y Double Dragon,
dos expertos superhéroes
y cinco personajes a elegir.
Juntos formareis la máquina más arrasadora de juego.
Próximamente en Super Nintendo.







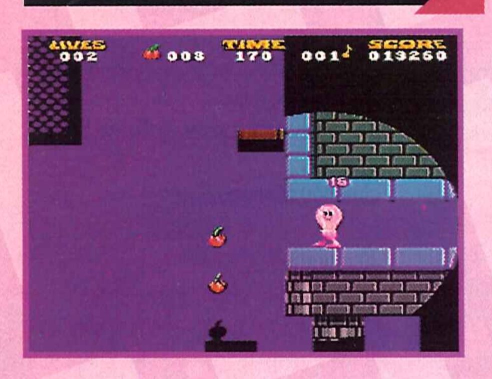
CLAYMATES

Oirás retumbar la tierra que pisas.
Acepta el mayor reto en figuras de animación
y resuelve este increíble rompecabezas.
Cinco mundos y veinticinco niveles te desafían.

LO MÁS NUEVO

SUPER NINTENDO

EL TEMBLÓN PLATAFORMERO





Los creativos de Ocean pensaban y pensaban en un nuevo personaje para sus juegos. Era una tarea muy difícil, todo parecía estar inventado, sus cerebros empezaban a reblandecerse de tanto pensar, tanto que parecían masas de ... gelatina. ¡Eso es!, la gelatina. Un personaje de gelatina: Jellyboy.
Este producto culinario tiene como principal característica su maleabilidad, o lo que es lo mismo, facilidad para adquirir las formas más insospechadas. Con estas cualidades Jellyboy se convierte en un tipo imprevisible que puede cambiar de forma en cualquier momento. Y es que su repertorio consta de ¡27 transformaciones diferentes!, casi nada.

Un personaje de estas características solo podía ser protagonista de un juego de plataformas, pero unas plataformas con ciertos alicientes, como las zonas de bonus escondidas en cada subfase, la conexión de mecanismos para poder sortear obstáculos o las transformaciones de Jellyboy. Cada una de las doce fases de que consta este cartucho están divididas a su vez en ocho subfases a cual más complicada.

En cada una de estas subfases hay una pieza de puzzle que tendremos que encontrar para completar el rompecabezas y poder enfrentarnos al Bossy correspondiente. Esta estructura, y su gran longitud, lo convierten en un juego verdaderamente maratoniano, algo que siempre es de agradecer según van los precios de los cartuchos. ¡Ah!, se me olvidaba un aspecto de vital importancia. Tenéis un tiempo para acabar cada subfase, que se puede alargar si encontráis los items que tienen esta función. También encontraréis otros objetos que os proporcionarán vidas, inmunidad durante algunos segundos y puntos de bonus. Con Jellyboy la gelatina entra por la plataforma grande de la diversión para Super Nintendo.

JELLY BOY



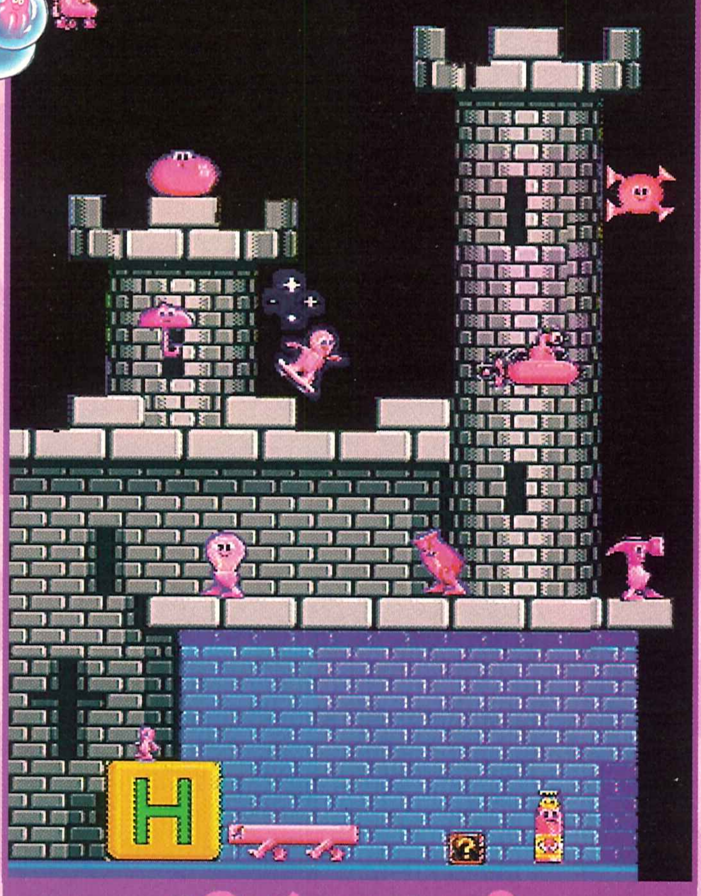


Para poder enfrentarse al jefe fin de nivel, nuestro amigo Jellyboy deberá completar un puzzle de ocho piezas. A cada subfase le corresponde un trozo del puzzle, que suele estar en unos lugares bastante escondidos.





Todos los objetos en los que se convierte nuestro cambiante personaje tienen su función concreta. En este caso, por ejemplo, el tronco servirá para romper los bloques.



¿Qué soyyy?...

La característica principal de Jellyboy es su capacidad para convertirse en multitud de objetos diferentes. Para poder mutar necesitará encontrar el ítem correspodiente, que puede estar escondido o bien esperando plácidamente encima de una plataforma. Todos ellos tienen alguna función determinada y necesaria para poder seguir el camino hasta la salida o para encontrar la pieza de puzzle correspondiente. Martillo, globo aerostático, muelle, monopatín, helicóptero, submarino (con torpedos y todo) son algunas de las veintisiete formas diferentes que puede adoptar Jellyboy, sin duda el personaje más cambiante del mundillo consolero.

La durabilidad es una de las principales características de Jellyboy, además de su increíble capacidad para transformarse.





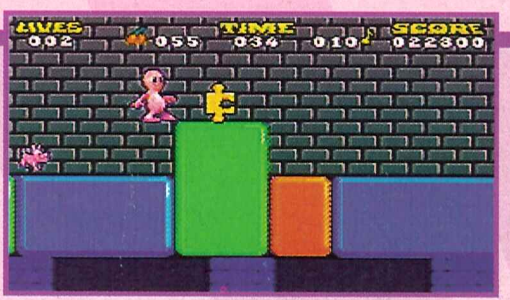








LO MÁS NUEVO



Esta es una de las piezas del puzzle más difíciles de localizar. Para encontrarla deberás dominar bien el monopatín.







Ocean se ha convertido en una compañía especialista en realizar plataformas originales y con calidad .

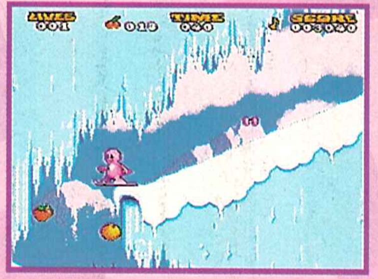


Para echarse a temblar.

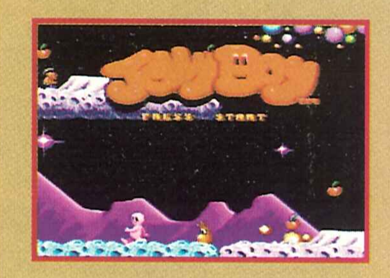
***P**ues sí, para echarse a temblar es el nivel de dificultad que presenta este personaje multiforme. Con lo facilito que parecía el juego. Pero bueno, una dificultad ajustada siempre es de agradecer. A parte de estas consideraciones, el aspecto más reseñable, por original, de Jellyboy es su capacidad de mutarse en objetos diferentes con un uso concreto. Buena manejabilidad del personaje, gráficos muy nítidos y variados, un doble scroll bastante suave, gran longitud de las fases y poco más. De todas maneras, a estas alturas resulta muy complicado presentar algo original en lo que a plataformas se refiere.*

Boke





SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS
OCEAN
Electronics Arts
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 12
Niveles de Dificultad: 1
Nº Continuac.: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 85
Doble scroll de movimiento suave. Destacan las distintas formas que puede adoptar el personaje.

Música — 80
El tema que suena acompaña bien la acción, pero es sólo uno para todo el juego y puede cansar.

Sonido FX — 87
Aspecto más cuidado que el anterior. Cada uno de los 27 objetos cuenta con sus propios efectos de sonido.

Jugabilidad — 86
La manejabilidad es total, sobre todo porque cada forma tiene movimientos propios (vuelo, salto, etc).

Adicción — 85
En principio puede resultar difícil, pero los passwords y la enorme extensión mantienen alto el interés.

Total — 85
Plataformas que recuerdan a cierto pez agente secreto. Presenta características similares con la novedad de las transformaciones.

Lo Mejor
Las 27 caras diferentes que puede presentar el protagonista.
La multitud de subfases escondidas.

Lo Peor
La dificultad a veces puede llegar a sacarte de tus casillas.

así que quieres salvar el mundo... ¡pues vuélvete verde!

MARVEL COMICS

© 1993 MARVEL ENT GROUP INC.

THE INCREDIBLE HULK™

Eres un SUPER HEROE, y lo que está ocurriendo es suficiente para que te hierva la sangre, tu masa muscular se cuadruplique y tu carne se vuelva de color verde... El temible Leader™ está preparado para dominar el mundo con la ayuda de su extraña pandilla de compinches con corazón de piedra: Tyrannus™, Absorbing Man™ Abomination™ y Rhino™. Hasta que entras en escena. Contener la ira nunca fue tu fuerte, pero ahora este defecto va a ser un "salvavidas". En una "masiva" exhibición de fuerza inundarás la pantalla de acción, destruyendo enemigos, escenarios, maquinaria...y todo lo que se te ponga por delante. ¡Por fin un juego que te puede proporcionar esa INCREIBLE sensación!

DISPONIBLE EN MEGA DRIVE, GAME GEAR, MASTER SYSTEM Y SUPER NINTENDO





EN LOS CONFINES DE LA GALAXIA

La máquina imperial no se ha detenido. Los planetas en los que la Alianza ha encontrado cobijo alguna vez son atacados sin piedad por las tropas de asalto y los AT-AT Walkers. Entre las estrellas, los cazas TIE buscan el centro de la Rebelión para lanzar el ataque definitivo. Nada ha cambiado. La destrucción de la Estrella de la Muerte sólo ha supuesto un pequeño retraso en los planes del oscuro Emperador.

La Alianza Rebelde tiene las cosas difíciles. Sus escaramuzas con los imperiales han mermado las reservas de hombres y naves, y por eso buscan pilotos audaces, sin miedo a enfrentarse al Lado Oscuro de la Fuerza. Pilotos que quieran sumergirse en una aventura a caballo entre la realidad Star Wars y la fantasía del videojuego. Pilotos como tú.

Desde este momento considérate miembro de un escuadrón rebelde. Tu nombre clave será Rookie 1 y tendrás que cumplir cualquier misión que se te ordene. Tu comandante se ha propuesto adiestrarte en el manejo de cuatro máquinas de guerra: el T16 Skyhopper, los cazas Ala-X y Ala-A, y los Snowspeeder. Y a fe que vas a necesitar sus consejos.

Cada capítulo de esta fantástica historia es totalmente distinto al anterior. Varias fases de entrenamiento desembocan en combates a cara o cruz contra las fuerzas ►

Entrenamiento

Flight Training



La primera fase te llevará por el interior de un estrecho cañón lleno de recovecos. Dos compañeros te marcarán el camino a seguir.



Después pasarás a las prácticas de tiro. Allí deberás tener cuidado con los altos del terreno y acertar cierto número de blancos.

Las tres primeras fases del juego se centran en el entrenamiento de ejercicios de vuelo y puntería. Tus superiores no quieren pilotos inexpertos, por lo que te someterán a duras pruebas a los mandos de las naves de la Federación Rebelde. No habrá blancos reales ni se forzarán demasiado las situaciones. Es el momento ideal para que aprendas a descubrir los truquillos a la hora de girar, acelerar y disparar.

Asteroids Training



Siguiendo a tu jefe de escuadrón tendrás que viajar a través de un campo de asteroides disparando y esquivando impactos.

Planet Kolaador



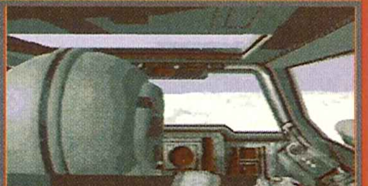
Ésta es la prueba más difícil del entrenamiento. Te obligará a seguir a tu capitán maniobrando en el interior de un laberinto de piedra.

La aventura galáctica por antonomasia recogida en un CD en el que la calidad y las sorpresas están a la orden del día.



Cuatro naves de antología

SNOWSPEEDER



Aparece en una fase vinculada al planeta Hoth. Igual que en la película, su misión será ayudarte a derrotar a los AT-AT Walkers. Aparece más como concesión a la película que como una nave más.

ALA-A

Con ella realizarás la mayoría de las misiones de entrenamiento y los ataques directos a tierra. Su control se hace difícil debido a su gran envergadura. Es otra de las clásicas después del Ala-X.





X-WING





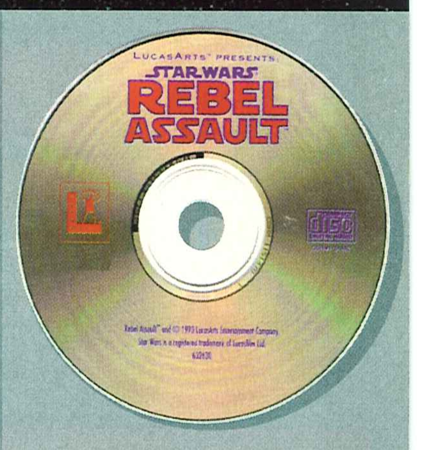
El Ala-X es la nave más explotada de todo el juego. Con ella atacarás la Estrella de la Muerte y te desharás de un buen número de cazas enemigos. Es la más rápida y la que tiene mayor potencia de fuego.

SKYHOPPER

Rápida y manejable. Es la nave ideal para enfrentarse a situaciones que requieran gran facilidad de manejo. Entre los asteroides o en los pasajes estrechos se encuentra en su salsa.







Lo mejor de la trilogía Star Wars en un compacto de lujo.

GRÁFICOS CD

Salvo algunas escenas digitalizadas directamente de la película, el resto del juego se compone de gráficos especialmente creados para la ocasión, con un realismo y una serie de detalles dignos de la galáctica saga.
En el lado negativo tenemos el reducido campo de visión y la pérdida de calidad que se aprecia, por la escasez de colores, en las digitalizaciones y las escenas de superficie.



SONIDO CD

La banda sonora de la serie cinematográfica adorna perfectamente todas y cada una de las situaciones del juego, con toda la calidad que se podía esperar de un compacto. Sin duda, te hará sentirte parte del juego.
Además, los disparos, explosiones, voces, y demás efectos han sido desarrollados por Skywalker Sound, responsables del sonido de las películas.



MEMORIA CD

Estamos ante un CD fascinante. No sólo hemos podido comprobar las excelencias de un producto de la factoría Lucas, sino que éste realmente explota las características técnicas de una máquina como el CD. El sonido es de película, así como los gráficos, y si a ello le unimos el hecho de que todo está perfectamente sincronizado, únicamente queda reconocer que es de lo mejor para Mega CD.

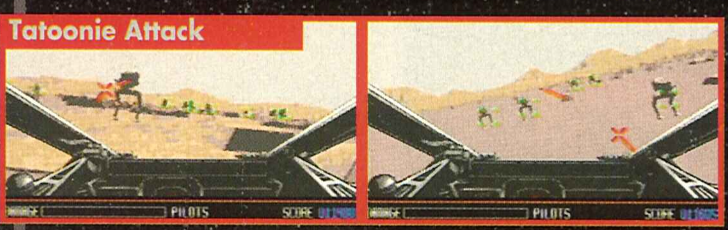


Tatoonie

Star Destroyed Attack

Tu primera misión de combate te llevará a enfrentarte a un destructor estelar del Imperio. Tendrás que dar varias pasadas destruyendo las torretas y luego disparar a las antenas de comunicación para inutilizarlas Ojo a los TIE.

Tatoonie Attack



Un enorme "rebaño" de At Walkers dispuesto a artasar Tatoonie será una de las misiones más agradecidas del juego. El riesgo es mínimo y, además, en las primeras pasadas es casi imposible fallar. Cuidado con la altura.

Tus primeras misiones de combate se desarrollan en el espacio del sistema Tatoonie. Primero tendrás que inutilizar un Destructor Imperial, luego defender el planeta de una invasión por tierra, y finalmente perseguir cazas enemigos en un campo de meteoritos. Todas las misiones se llevan a cabo pilotando un X-Wing.

Asteroids Field



Lo mejor es no dejar testigos aunque haya que volar en un campo de asteroides para eliminarlos.

Hoth

Imperial Walkers



Seguro que nunca has visto de cerca una de estas máquinas. Tu Snowpeeder dará vueltas alrededor para que puedas destruirlas.

Storm Troppers



Una fase de pistola en la que, aparte de disparar, tendrás que tomar el camino correcto para no terminar en una emboscada. ¿Ves que calidad?

Ésta es la fase más completa del juego por la variedad de situaciones y naves. Para abrir boca tendrás un duro enfrentamiento, pilotando un Snowspeeder, contra las más poderosas máquinas de asalto imperiales, los poderosos Walkers. Como en la película, hay que volver a la base a buscar el Ala X, para luego ir a proteger a los transportes en la evacuación de la base.

Protect Rebel Transport



Si has conseguido salir de la base ahora te toca defender un convoy civil. Atento a los cazas imperiales que aparecen de cualquier sitio.

del emperador. En alguna ocasión sólo tendrás que limitarte a apuntar y disparar, en otras a pilotar, y en las más complicadas deberás demostrar a la vez tu habilidad como piloto y tu infalible puntería. Y mientras se irán alternando las perspectivas interior, exterior y aérea.

Escenas extraídas directamente de la trilogía cinematográfica Star Wars servirán de excusa para obligarte a desintegrar un Crucero Estelar, proteger un transporte de tropas, atacar AT-AT Walkers o perseguir cazas TIE en el interior de estrechas gargantas. Sin embargo, pocas veces te sentirás repitiendo la famosa trilogía de Lucas, la película sirve de introducción, pero no es el juego. La contínua variedad de situaciones sabe mantener el interés del jugador muy alto, obligándole a seguir para ver lo que viene después.

Sabes que si superas con éxito tu preparación y si ningún caza TIE acaba con tu carrera, terminarás participando en un desigual combate contra la Estrella de la Muerte. Pero hay muchas cosas más, y para disfrutarlas sólo tienes que mantener el dedo en el gatillo, afinar la puntería y vigilar el rumbo de tu nave.









La Fuerza está en el compacto

Este compacto tiene poco que ver con otros «Star Wars» que hayáis visto antes. En común encontraréis un alto nivel de jugabilidad y una extraordinaria calidad técnica. Y ya está. Pilotar las naves de guerra de la Alianza en las más variadas situaciones y disfrutar de una banda sonora capaz de haceros soñar con las estrellas es una posibilidad que ningún juego hasta ahora había ofrecido, y menos con la originalidad y perfecto planteamiento de este «Rebel Assault». Seguro que os gustará tanto como a mí en cuanto el estilo de juego se aproxime a vuestras preferencias.

Teniente Ripley

Estrella de la Muerte

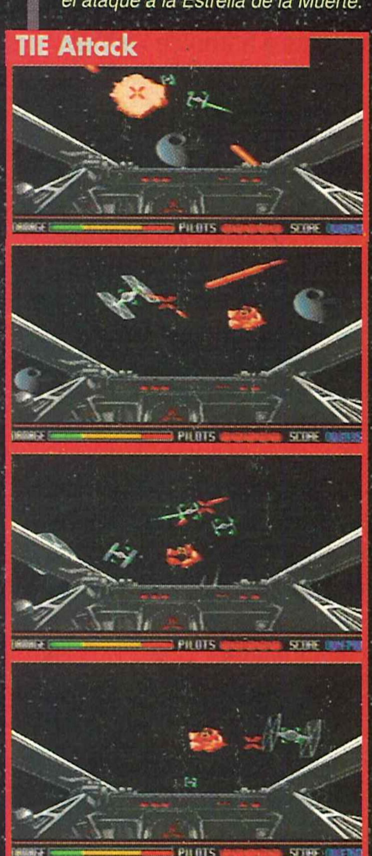
Las últimas misiones te llevarán al enfrentamiento final con la poderosa Estrella de la Muerte. Los planos robados por los espías han encontrado un punto vulnerable en la estructura de la estación, pero no se puede entrar y salir como si nada, pues antes hay que limpiar el camino de cazas, torretas defensivas, cañones... La tarea no es fácil, pero si lo consigues te habrás asegurado la fama y serás aclamado como héroe de la Rebelión.

Dyavin Training



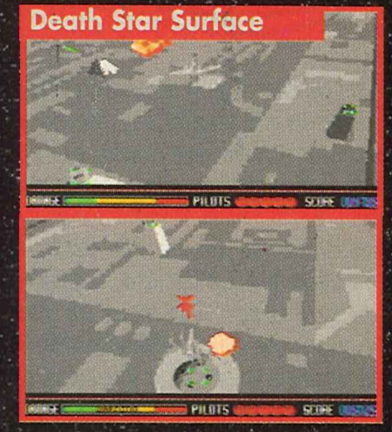
Blancos simulados para practicar las situaciones que encontrarás en el ataque a la Estrella de la Muerte.

TIE Attack



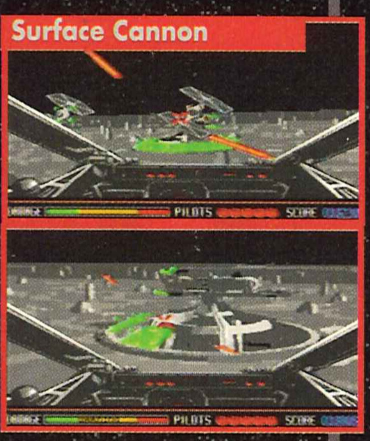
Aproximarse a la base imperial es más difícil de lo que crees. Los cazas saldrán a cortarte el camino y debes proteger a tu jefe de escuadrón.

Death Star Surface



Las torretas de superficie pueden plantear muchos problemas al ataque. Hay que eliminarlas con un vuelo preciso.

Surface Cannon



Tendrás que dar varias pasadas para deshacerte de este enorme cañón. Atento a los cazas TIE.

Power Relays



El pasadizo que lleva hasta el corazón de la Estrella tiene una serie de tubos de energía que conviene destruir. Afina tu puntería o perderás mucho tiempo.

Death Star Trench

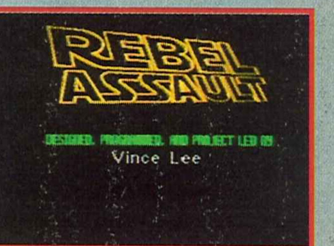


Estás a un paso del generador. Los estrechos pasillos están llenos de torretas y placas de energía te cortarán el paso. Pilota con cuidado.



Esta tira sirve para ilustrar la perfecta concepción gráfica del juego. La animación del personaje y el detallismo de los gráficos habla por sí sola. Una maravilla.

MEGA CD



SIMULADOR/ BEAT'EM-UP
SEGA
Lucas Arts

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 15
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Passwords

Gráficos — 88

En alguna fase la escasez de colores convierte los decorados en un manchón. Pero la mayoría no podían ser más espectaculares.

Sonido — 93

Genial. La banda sonora de John Williams y los efectos sonoros de Skywalker Sound os harán sentiros parte activa de otra película.

Jugabilidad — 92

Muy divertido y cómodo de manejo. La enorme variedad de situaciones consigue que nunca lleguéis a cansaros.

Adicción — 92

Es tan atractivo y adictivo que puede hacerse corto. Para compensar tenéis tres niveles de dificultad: desde lo muy fácil a lo muy difícil.

Total — 92

Un juego pensado para disfrutar de "Star Wars" desde una perspectiva muy diferente a los otros juegos basados en la serie.

Lo Mejor

- Desde la música a la ambientación.
- La habilidad con que se intercalan situaciones de la saga cinematográfica.
- No podréis separaros de él.

Lo Peor

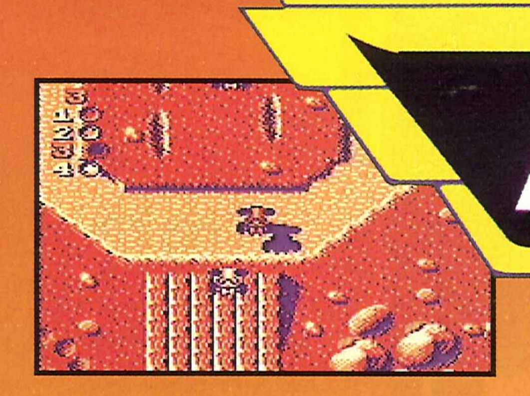
- La falta de colores que se hace desesperante en ciertas fases.
- En algunas escenas el scroll es un poco brusco, pero muy poco.

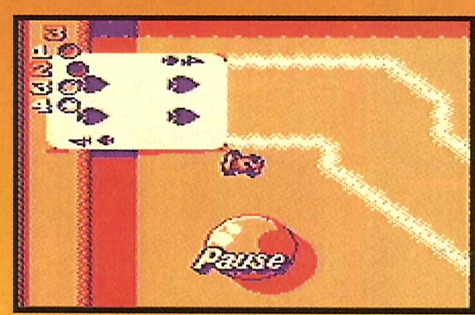


LO MICRO... EN LA PORTÁTIL

THE ORIGINAL
Micro Machines
SCALE MINIATURES





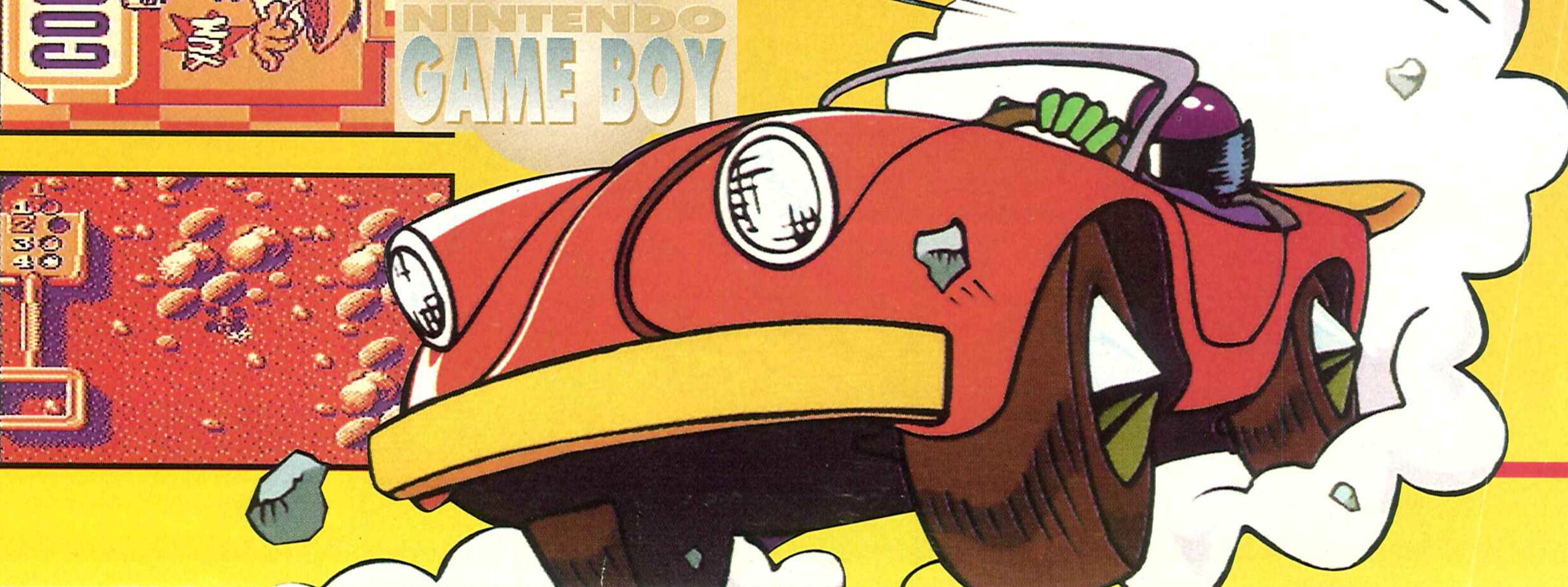




Unos vehículos pequeñitos y muy divertidos han llegado a la portátil de Nintendo con todo lo que ello supone: locas carreras a bordo de lanchas motoras, jeeps, todoterrenos cuatro por cuatro, coches deportivos, fórmulas uno, tanques, helicópteros e incluso camiones que explotan cuando chocan entre sí.

Los circuitos donde se desarrollan estas locas carreras no pueden ser más originales y acertados. La bañera, el pupitre del colegio, un jardín, la playa, el suelo del garaje de papá, una mesa de billar (toque de distinción para las carreras de fórmula uno), la moqueta de la habitación de juguetes o la mesa del desayuno serán los escenarios donde podréis demostrar vuestras habilidades como pilotos de estas máquinas de bolsillo. Además de divertiros como enanos disfrutaréis con los detalles de los circuitos y su increíble calidad gráfica, con una definición como nunca has visto en GB.

Las opciones que presenta “Micromachines” son revolucionarias, pues se incluye la posibilidad de dos jugadores simultáneos ¡con una sola Game Boy! ¿Qué como puede ser eso?, pues haciendo que los vehículos aceleren por si solos, dejando el control de la dirección en vuestras expertas manos. Un jugador utiliza el botón direccional y el otro los botones A y B. En esta modalidad podrás entrar en competición o en carrera individual. Si prefieres medirte con la propia Game Boy también tendrás dos posibilidades de juego, carrera uno contra uno o torneo, en este último modo dispones de tres vidas, que pueden ser cuatro si pasas la fase de bonus, once personajes entre los cuales elegir tu piloto y veinticuatro circuitos diferentes. Todo ello sin ningún peligro para tu integridad física por más castañazos que te des.











Cartuchos con jugabilidad y gráficos como «Micromachines» hacen muy grande a nuestra pequeña Game Boy.

¡Vaya pasada!

Con una calidad gráfica como la que presenta este programa de Ocean, sprites de tamaño adecuado a las características de la pantalla de Game Boy, circuitos de locura con detalles de increíble definición (patitos de goma, botes de aceite, cajas de cereales, rampas hechas con carpetas, y un largo etc.) y manteniendo los altos niveles de diversión y jugabilidad de versiones aparecidas para otras consolas, sólo puedo decir que me he encontrado con una de las mejores conversiones aparecidas nunca para la portátil de Nintendo. Una auténtica joya que no te puede faltar si eres usuario de la pequeña Game Boy.

Boke



Ocho vehículos y veinticuatro circuitos diferentes tiene este pequeña maravilla jugona. El lugar donde corre cada vehículo es el mismo, variando el trazado del circuito.



GAME BOY



ARCADE
NINTENDO
Ocean

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 24
Niveles de Dificultad: 1
Nº Continuac.: 0
Megas: 4

Gráficos — 93
Excelente definición, originalidad en los circuitos. Incluso el scroll es suave.

Música — 87
Suena más que correctamente en todas las carreras. No se puede pedir más a Game Boy.

Sonido FX — 91
Otro de los aspectos con nota. Chirrido de ruedas, sonido de choque entre vehículos y mucho más.

Jugabilidad — 90
Estos vehículos se manejan de maravilla, aunque para dos jugadores el control es más difícil.

Adicción — 92
Cuando algo te divierte tanto como este cartucho, corres el peligro de sufrir hiperdiversión aguda.

Total — 92
Uno de los mejores juegos para Game Boy. Diversión asegurada para mucho tiempo.

Lo Mejor
Todo el programa en general, no se escapa nada.
Tnatos circuitos quee no podrás cansarte.

Lo Peor
Bueno, las pilas, que se gastan en pocos minutos, o casi. ¡Queremos pilas de duración infinita!.

LO MÁS NUEVO

RATÓN VAQUERO



La familia Mousekewitz sufrió todo tipo de penalidades para emigrar desde la estepa rusa hasta Estados Unidos y hacer realidad el llamado "American Way of Life". Steven Spielberg se encargó de contarnoslo en una película que en nuestro país se tituló "Fievel y el nuevo mundo", y que como la mayoría de las buenas producciones tuvo una segunda parte, "Fievel va al Oeste", en la que se basa este nuevo cartucho plataformero para Super Nintendo.

Esta simpática familia de ratones rusos se ha visto tentada por la riqueza y prosperidad que el gato R. Waul les ha asegurado que encontrarán en el Oeste de U.S.A. Pero lo que no sospechan es que se trata de una trampa y que su verdadero destino será servir de aperitivo a un puñado de gatos hambrientos. Para fortuna de los miembros de la familia, el benjamín de los Mousekewitz ha quedado libre y va a lanzarse a su rescate.

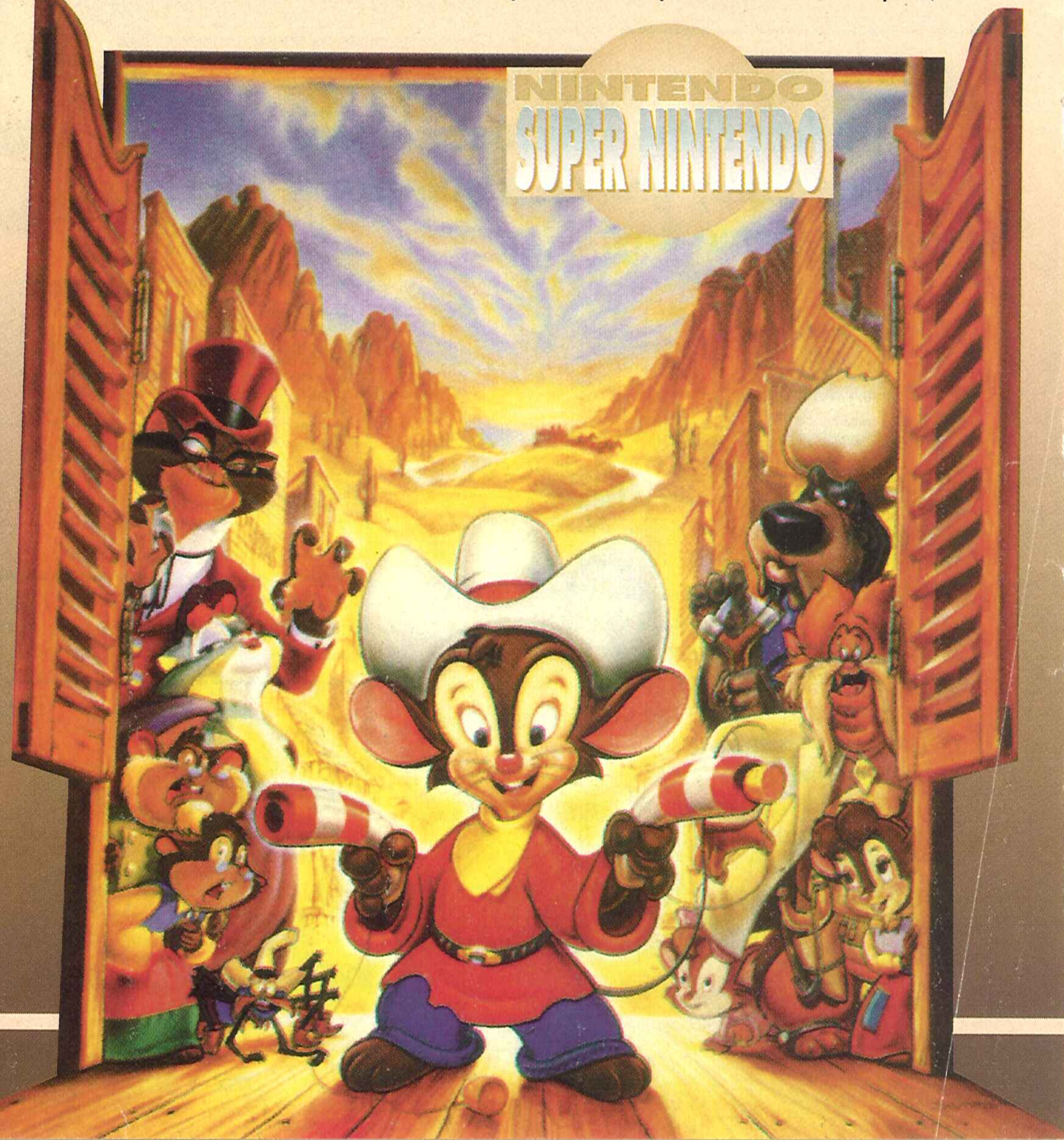
De esta forma, Fievel ha partido de la gran ciudad para atravesar los miles de kilómetros que le separan de su objetivo, y que en este cartucho se concretan en cinco fases que le conducirán hasta el salón donde R. Waul ha establecido su guarida. Pero como ocurre en los mejores westerns americanos, el camino hasta el salvaje Oeste está lleno de trampas, obstáculos y muchos mininos, a los que Fievel se tendrá que enfrentar armado con su pistola. Y es que, ¿dónde se ha visto a un intrépido vaquero sin un revólver que llevarse a las manos?

Por la cuenta que le trae, Fievel tampoco debe pasar por alto los "power-up's" que se hayan dispersos por todo el juego, en forma de símbolos de dólar que esconden potenciadores de disparo, ➤









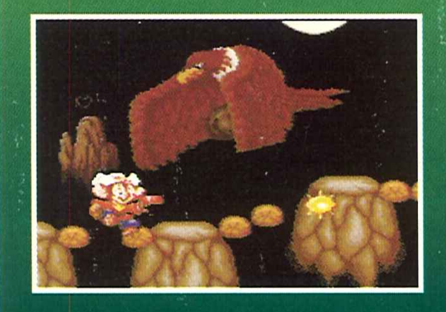


Malos de cine

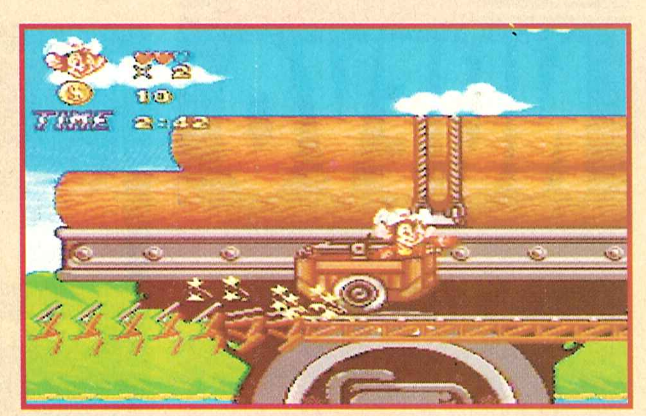
Los personajes que en la película de Spielberg representaban el aspecto más salvaje y peligroso del viejo Oeste americano, aparecen aquí como los enemigos que Fievel debe derrotar para liberar a su familia. Les lidera el malvado R. Waul.











Una de las evocaciones más habituales del viejo Oeste es la de las típicas vagonetas de ferrocarril. A bordo de ellas, Fievel va a protagonizar una veloz huida en la que cada segundo es vital.



Esqueletos, buitres y serpientes. ¿Qué más se puede encontrar en el desierto? Pues un ratón muy valiente que no teme a ninguna de estas criaturas y se defiende de sus ataques con una pequeña pistola.









Bienvenido, forastero

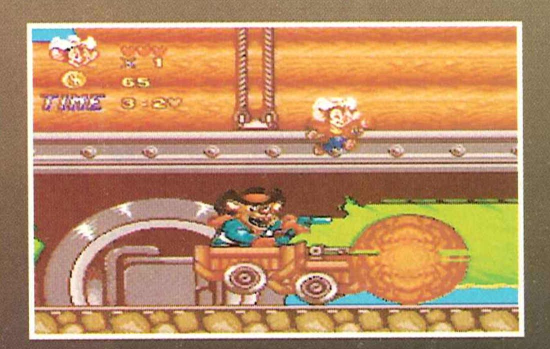
Un nuevo dibu-personaje cinematográfico llega a los 16 bits de Nintendo, y es que parece que los dibujos animados no dejan de ser una fuente de inspiración para buenos cartuchos. En este caso, Fievel Mousekewitz os lleva al mejor y más bonito Oeste visto hasta la fecha.

Basta con decir que los gráficos son realmente impresionantes, con efecto de zoom, algo de Modo 7 y unos efectos de luces y sombras realmente preciosos. Quizás les ha salido un juego con un toque infantil y un poco fácil, pero toda la familia disfrutará con este ratoncillo.

Cruela de Vil















Sobrevivir en el Oeste

Hay ciertos objetos que Fievel no debe pasar por alto si quiere culminar con éxito su misión. Las balas, tanto las normales como las de agua, potencian los disparos de la pistola de nuestro protagonista; las estrellas le hacen momentáneamente invulnerable; y el perro que veis bajo estas líneas sirve para que Fievel continúe a partir de ese punto si pierde una de sus vidas.









vidas extra, monedas o corazones con los que rellenar su energía. Y es que este pequeño ratón va a necesitar de todas sus fuerzas para surcar el agua de las alcantarillas, dar velocidad a su vagoneta de tren, atravesar el árido desierto y, por si esto fuera poco, enfrentarse a los cinco aliados de R. Waul que intentarán atraparle al final de cada fase.

Claro, que aquí estáis vosotros para convertiros en unos audaces pistoleros dispuestos a plantar cara a todo el que se ponga por delante. Y si de paso lográis que la aventura de Fievel tenga un final tan feliz como el de la película en que se basa el cartucho, mucho mejor.





SUPER NINTENDO



ACCIÓN
VIRGIN
Hudson Soft
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: 3
Megas: 8

Gráficos — 87
Excelentemente realizados, con un colorido digno de la película y una gran variedad de situaciones.

Música — 81
Las melodías no desentonan en el nivel general del juego, y le acompañan con mérito.

Sonido FX — 81
Lo bastante eficaces y bien plasmados como para no desmerecer, aunque tampoco abundan.

Jugabilidad — 86
Fievel resulta un ratoncillo simpático que se controla con facilidad tanto a la hora de disparar como de saltar.

Adicción — 84
Aunque está destinado a un público infantil, resulta entretenido por la variedad de situaciones y enemigos.

Total — 85
El mejor Oeste con todos sus ingredientes (buenos, feos y malos incluidos) en una excelente conversión del film de Spielberg.

Lo Mejor
- La similitud al guión de la película.
- La variedad de situaciones.
- Algunos enemigos finales son geniales, como el águila gigante.

Lo Peor
- Se echa de menos una mayor dificultad general en todo el juego.



LO MÁS NUEVO

SEGA MEGA DRIVE

PEQUEÑO REY DE LA JUNGLA

The Jungle Book

Nuestra historia, o mejor dicho, la de este cartucho para Mega Drive, comienza igual que lo hacía la obra de Kipling y la película de Disney, cuando la pantera Baghera descubre un bebé abandonado en medio de la jungla hindú. Criado por una manada de lobos, llega el momento en que Mowgli debe iniciar un largo camino hacia la aldea de los hombres ante la amenaza de la llegada de Shere Khan, quien pretende acabar con él. La razón: el tigre sólo teme al fuego y tiene miedo de que Mowgli lleve su secreto a la jungla.

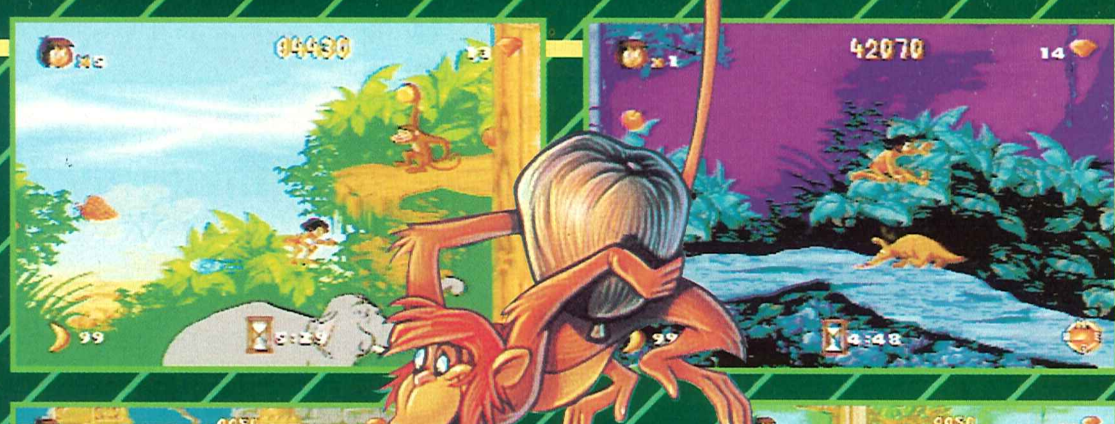
Pero hay más personajes (es decir, animales) implicados en la historia. La serpiente Kaa, cuya obsesión es saciar su apetito a costa de Mowgli; el Rey Louie, un chimpancé medio loco que también persigue el secreto del fuego; la Patrulla de la Selva al mando del coronel Hatie, que servirá al protagonista de transporte; el oso Baloo, que le transportará por el agua; y un sinfín de monos molestones, serpientes venenosas y demás fauna salvaje.

Mowgli comenzará cada una de las diez fases con el objetivo concreto de recolectar un mínimo de ocho diamantes. Sólo con ellos la pantera Baghera le conducirá hasta la siguiente etapa, y nuestro protagonista podrá acercarse de este modo a su destino final, el gran enfrentamiento con el temible Shere Khan.

Claro que antes de ello el cachorro humano tendrá que efectuar los saltos propios de todo cartucho plataformero que se precie. Además, Mowgli se valdrá de las lianas para avanzar por la selva, mientras dispara contra sus adversarios o salta sobre ellos. Cualquiera de estas dos opciones será válida y efectiva para acabar con monos, serpientes, osos hormigueros, pirañas y demás bichitos. Y por si no bastara con esto, aquí estáis vosotros, que seguro que sois unos ases del pad y no tenéis ningún miedo a Shere Khan, por muy feroz que sea.

El retoño del coronel Hatie ondea la bandera que os servirá de inicio si perdéis una vida.

La serpiente Kaa va a tratar de hipnotizaros. Resistid por todos los medios a sus poderes.

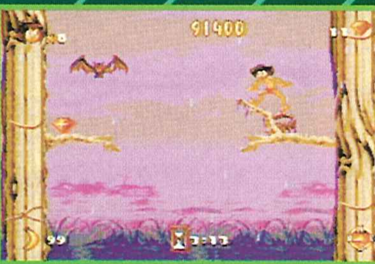




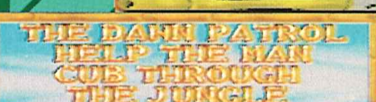


Todos los personajes del Libro de la Selva se dan cita en tu Mega Drive para acompañarte en una de las aventuras más emocionantes y divertidas del mágico mundo Disney.





MOWGLI REACHES THE GREAT TREE WHERE KAA THE SNAKE AWAITS







BALOO HELPS THE MAN CUB FINISH HIS JOURNEY ALONG THE RIVER

Final feliz

Cuando Mowgli tenga en su poder los diamantes requeridos y encuentre a Baghera, logrará pasar de nivel. Además, si posee 15 joyas podrá acceder a una fase de bonus.







MOWGLI MUST FIND KING LOUIE AT THE TOP OF THE RUINED VILLAGE



Si recorréis con éxito el río, Baloo aparecerá para arrojaros un montón de items. Sólo tendréis que saltar a por ellos.



El número de diamantes a recoger varía según el nivel de dificultad en el que juguéis, oscilando entre 8 y 15 joyas.



SHERE KHAN WAITS AT THE END OF THE WASTELAND BEFORE THE MAN VILLAGE







Si la agilidad no es una de tus virtudes, prepárate, porque con Mowgli podrás trepar por los árboles, saltar y volar de liana en liana.





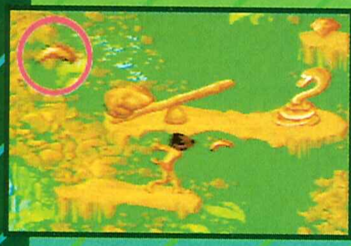
Qué jungla más "mona"

Virgin y Disney Software han creado un juego que no desmerece nada la película en que se basa. Si habéis visto el largometraje, no echaréis en falta ninguno de sus elementos. Las mismas melodías que no pierden ni una pizca de su genialidad, los mismos personajes, y un protagonista con tal riqueza de movimientos que os dará la impresión de que se desplaza solo.

Una vez más, la magia de Disney se ha plasmado con éxito en un juego de plataformas precioso de ver y divertido de jugar. Conectar «The Jungle Book» en vuestra Mega Drive significará adentraros en un paraíso de jugabilidad, entretenimiento y trabajo bien hecho.

Cruela de Vil

La Naturaleza os los da...





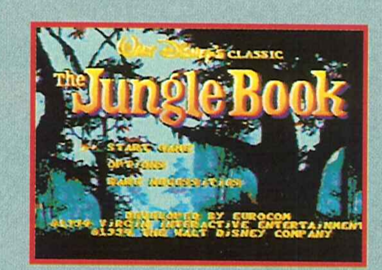




- *El racimo de plátanos* os permite lanzar dos bananas al mismo tiempo.
- *Los cocos y los boomerangs* os facilitan dos nuevos y poderosos tipos de armas arrojadizas.
- *La brújula* os señaliza dónde podéis encontrar diamantes.
- *La mascará* os hace invulnerables durante un corto período de tiempo.



MEGA DRIVE



PLATAFORMAS
VIRGIN
Disney Software
Nº jugadores: 1
Vidas: 4
Nº de fases: 10
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 3
Megas: 16

Gráficos — 90
Riqueza gráfica para unos decorados excelentemente concebidos y unos sprites perfectamente animados.

Música — 89
Las melodías más famosas de la película de Disney vuelven a acompañar a Mowgli por la selva hindú.

Sonido FX — 87
Un amplio repertorio de efectos tan bien plasmados que os dará la sensación de estar en la propia selva.

Jugabilidad — 89
La variedad de disparos y la riqueza de movimientos se ven acompañados por la facilidad de realizarlos.

Adicción — 88
Situaciones que gustarán a los fanáticos de Disney, los forofos de las plataformas y al resto de la población.

Total — 89
La selva más divertida para una de las ofertas plataformeras más geniales que pueden presentar los 16 bits de Sega.

Lo Mejor
- La variedad de acciones a realizar.
- La riqueza de movimientos de Mowgli: elegantes y contundentes.
- Poder ver a los personajes del film.

Lo Peor
- Perder una vida por que se acabe el tiempo sienta realmente mal, y sobre todo si habéis conseguido llegar al enemigo final de fase.

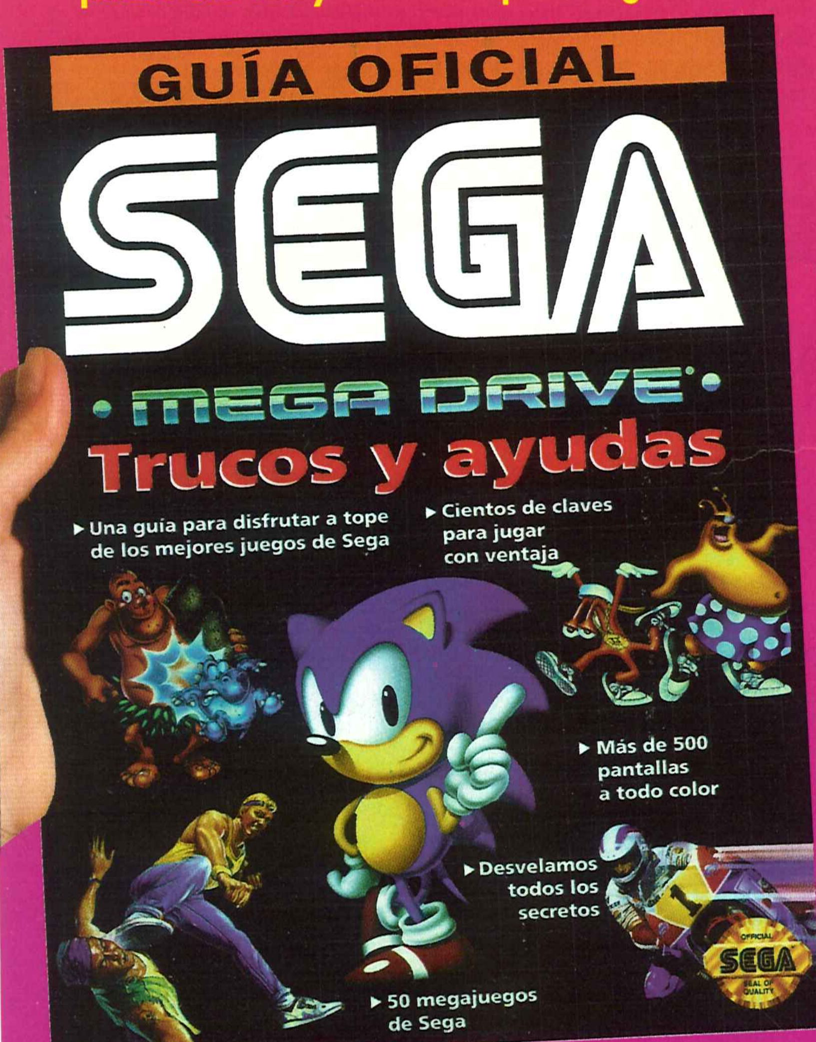
AFTER BURNER II, ALIEN 3, ALTERED BEAST, ARROW FLASH, BATMAN RETURNS, BATTLE SQUADRON, BUCK ROGERS, CALIFORNIA GAMES, CASTLE OF ILLUSION, CHUCK ROCK, CORPORATION, DECAP ATTACK, DESERT STRIKE, EA HOCKEY, F-22 INTERCEPTOR, FANTASIA, GHOULS ´N´ GHOSTS, GOLDEN AXE II, GYNOUG, HELLFIRE, JAMES POND, JAMES POND II, ROBOCOD, JOE MONTANA II, SPORTS TALK FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL ´92, LEMMINGS, MIGHT AND MAGIC, MOONWALKER, OLYMPIC GOLD, PHANTASY STAR II, PHANTASY STAR III, PIT FIGHTER, POPULOUS, QUACKSHOT, REVENGE OF SHINOBI, ROAD RASH, SHADOW OF THE BEAST, SHINING IN THE DARKNESS, SONIC THE HEDGEHOG, SONIC THE HEDGEHOG 2, SPIDER-MAN VERSUS THE KING PIN, SPLATTERHOUSE II, STREETS OF RAGE, STREETS OF RAGE II , STRIDER, SUPER MONACO GP, TAZ-MANIA, THE TERMINATOR, THUNDER FORCE IV, TOEJAM & EARL , ... Y TRUCOS PARA 50 JUEGOS MÁS.

GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

¡EXCLUSIVAMENTE PARA MEGAJUGONES!

Ya está aquí el libro más esperado del año: una guía proporcionada por la propia Sega en la que encontrarás los mejores trucos y ayudas para sacarle el máximo partido a tus juegos favoritos.

¡Hazte con ella y no habrá quién te gane!



Los títulos más actuales y divertidos para tu Mega Drive.

Los mejores trucos y tácticas para superar los obstáculos más insalvables.



Todas las claves y passswords para llegar a las fases más difíciles.

Con la descripción detallada de todos los movimientos posibles.

- Cientos de trucos y claves para hacerte invencible.
- Ayudas para los 100 mejores juegos para Mega Drive.

Si no encuentras tu ejemplar en el quiosco, ¡¡PÍDENOSLO!!

SÍ, MANDADME RÁPIDAMENTE LA GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

Nombre y Apellidos:...
Dirección:...
Localidad:.......................... Provincia:.....................
Código Postal:....................Teléfono:......................

❏ Adjunto cheque a Hobby Post por 1.500 ptas.
❏ Envíadmelo contrarreembolso de 1.500 ptas.
❏ Cargar 1.500 ptas. a la tarjeta de crédito.
❏ VISA ❏ AMERICAN EXPRESS

TS Número _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Fecha de caducidad: ____________

PARA PEDIDOS URGENTES LLAMAD AL TELÉFONO: (91) 654 61 64 ó ENVIAD EL CUPÓN POR FAX AL (91) 654 72 72

Envía este cupón a: Hobby Post C/ Ciruelos, 4 San Sebastian de los Reyes. 28700 Madrid

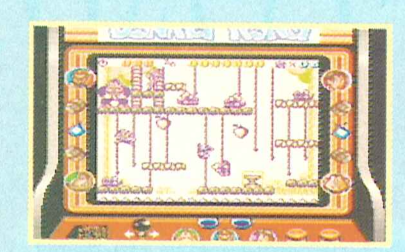


P.V.P. 1.500 pts.
(I.V.A. y gastos de envío incluidos)



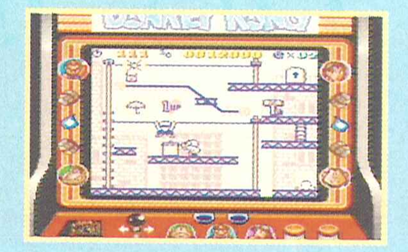


CLÁSICO ENTRE LOS CLÁSICOS









Un gorila con cara de pocos amigos se convirtió en el 81 en protagonista del primer arcade que manufacturaba Nintendo. Facilote de gráficos y mecánica, «Donkey Kong» atrajo la atención de casi todos los que estaban en edad de jugar a las maquinitas. El reto que se les proponía era rescatar a la princesa de las garras de Kong, manejando a un achaparrado y bigotudo hombrecito que luego daría mucho que hablar.

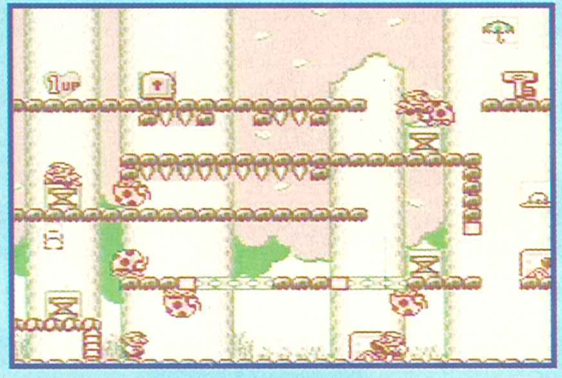
Las habilidades de este Mario estaban limitadas a un salto nada atlético y a trepar por escaleras y lianas. Por contra, el gorila era un candidato de primera para ser campeón de lanzamiento de barriles. Con el tiempo el juego pasó a consolas en varias versiones para NES y, por fin, a Game Boy en un cartucho muy mejorado.

Para empezar, goza del privilegio de ser el primer cartucho enteramente para Super Game Boy, con marco propio incluido, en el que el color y las nuevas habilidades de Mario se acercan a los gustos modernos. Además os encontráis ante un juego en el que se han respetado muchos aspectos del clásico, pero que ha sido sustancialmente remozado. Las fases preliminares son iguales que las primeras del arcade, pura habilidad. Pero más adelante las cosas se complican, planteándose difíciles puzzles con tres elementos básicos: Mario, una llave y la puerta que le separa de la dama. Cada tres fases aparece el gorila como enemigo final, en una de las escenas clásicas de la recreativa o de NES.

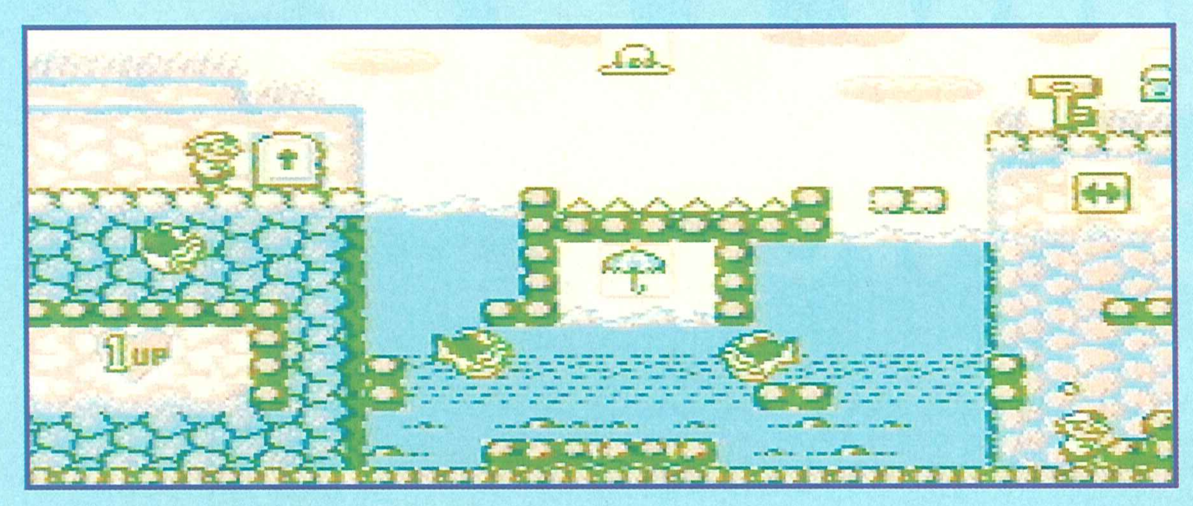
Resumiendo, más divertido que nunca y mucho más atractivo.

Donkey Kong

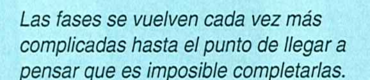




Como veis, Mario ha ganado un montón de movilidad desde la primera recreativa hasta ahora. Puede hacer casi de todo, incluidos unos graciosos saltos acrobáticos a lo Hugo Sánchez.







Las fases se vuelven cada vez más complicadas hasta el punto de llegar a pensar que es imposible completarlas.



Para que no os quedéis colgados, el juego os ofrece la posibilidad de salvar tres partidas distintas gracias a una pila.

Y también tiene Bonus

En cada fase hay tres objetos: un paraguas, un sombrero y una especie de piruleta. Cogiendo las tres cosas accederéis a una de estas dos fases de bonus, la superior se presenta como una tragaperras y la inferior como una ruleta. En ambos casos el premio consiste en vidas extra.

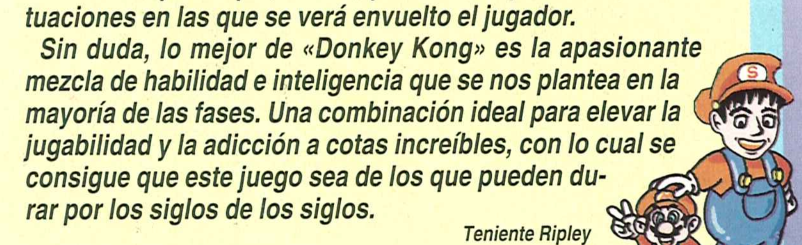


Un cartucho para exigentes

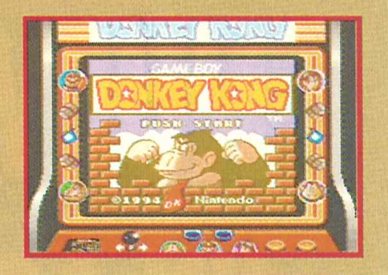
Dicen que cuando hay luna llena los gorilas se enfurecen y se golpean el pecho. Pero para que nuestro gorila se enfurezca, no hace falta ningún tipo de luna. Con plantarle cara, Kong se pondrá a rabiar y nosotros disfrutaremos de un juego genial basado en la simpleza argumental y gráfica. Una simpleza que, eso sí, poco tiene que ver con las situaciones en las que se verá envuelto el jugador.

Sin duda, lo mejor de «Donkey Kong» es la apasionante mezcla de habilidad e inteligencia que se nos plantea en la mayoría de las fases. Una combinación ideal para elevar la jugabilidad y la adicción a cotas increíbles, con lo cual se consigue que este juego sea de los que pueden durar por los siglos de los siglos.

Teniente Ripley



GAME BOY



PLATAFORMAS/INTELIG.
NINTENDO
Nintendo
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: Más de 100
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Grabar
Megas: 4

Gráficos — 86

Buen colorido para el SGB. Aunque lo mejor es la gran cantidad de animaciones de un Mario diminuto.

Música — 85

Las melodías son dinámicas, rápidas y simpaticonas. Tienen gran variedad y no cansan.

Sonido FX — 84

Algunos efectos sonoros han sido rescatados de los primeros tiempos. Y son más que apropiados.

Jugabilidad — 89

Puedes atascarte y desesperarte, pero nunca será porque Mario sea incontrolable.

Adicción — 90

Es larguísimo y la pila ayuda a no ver siempre las mismas fases. Es el juego ideal para llevarlo siempre.

Total — 88

La interesante mezcla de habilidad e inteligencia hacen de este cartucho un título atractivo desde cualquier punto de vista.

Lo Mejor

- Un juego largo con una pila que vale un tesoro.
- Habrá fases que te hagan devanarte el cerebro, pero nunca más de la cuenta.

Lo Peor

- Perder los nervios.
- Cuando te quedas sin vidas, hay que comenzar desde la última subfase completa.

LO MÁS NUEVO





UN ACTOR CON MUCHAS PLUMAS

Daffy Duck in Hollywood

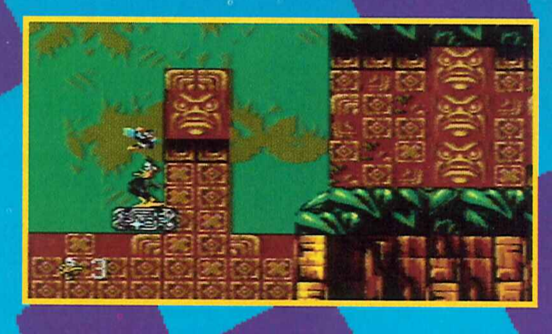
Como Meca del Cine, Hollywood es el lugar en el que casi todos los actores desean triunfar. Y si encima pueden alcanzar uno de los codiciados Oscars que se conceden anualmente, pues mejor que mejor. Ahora bien, si Sarita Montiel o, más recientemente, Antonio Banderas han triunfado allí, ¿por qué no iba a hacerlo un actor del renombre y la categoría del Pato Lucas?

SEGA MASTER SYSTEM

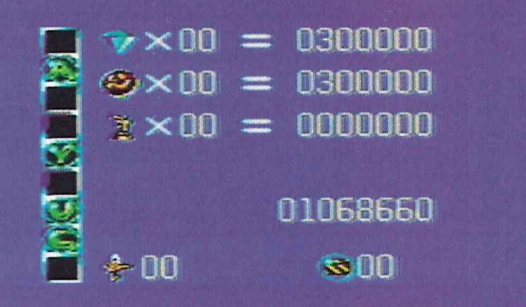
En este cartucho el conocido personaje de la Warner no sólo tendrá que demostrar sus dotes interpretativas, sino que además deberá recuperar una estatuilla que ha sido robada. Y para ello, nada mejor que adentrarse en el efectivo mundo de las plataformas.

Claro que donde hay plataformas siempre hay saltos complicados, abismos que salvar y numerosos enemigos, que en esta ocasión toman la forma de furiosos perros supervivientes de la cultura azteca o la de sobrenaturales habitantes de un tétrico cementerio. Naturalmente nuestro emplumado protagonista no va a estar indefenso, ya que cuenta con una pistola de burbujas cuyos disparos podrá potenciar si recoge unos "power up's". Éstos aparecen en forma de burbujas, aunque algunas de ellas esconden otras sorpresas, como vidas extra o unas letras que os otorgarán otra vida si lográis componer el nombre de "Daffy Duck". Otro elemento a tener en cuenta en estas plataformas cinematográficas son las varitas mágicas que se transforman en una especie de ángel de la guarda, de tal manera que si Lucas es alcanzado por un enemigo perderá a su guardián en vez de una vida.

Con todos estos alicientes, ahora sólo queda que os pongáis a los mandos de vuestra consola para dirigir la búsqueda de Lucas y evitar por todos los medios que en la pantalla salga la frase más famosa de la Warner: ¡Esto es todo, amigos!



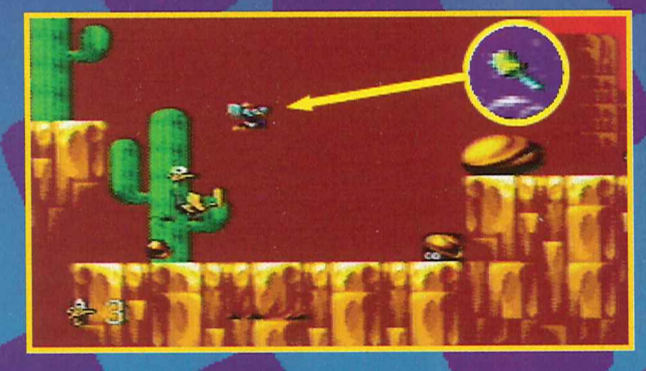




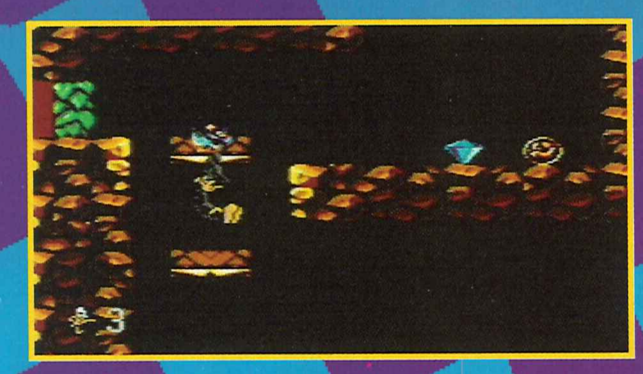
Al final de cada nivel, obtendréis una recompensa por los items, diamantes y letras que hayáis recolectado entre salto y salto.



En el desierto debéis tener mucho cuidado con el árido clima. Veréis cómo los torbellinos son tan peligrosos como los enemigos armados.



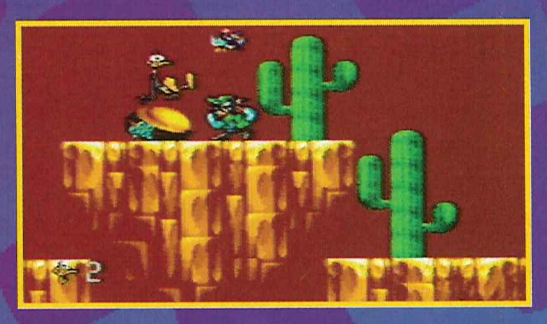
La varita mágica otorga a Lucas un deseo en forma de conciencia alada. Si le rozan sus enemigos, perderá el hadita en vez de la vida.



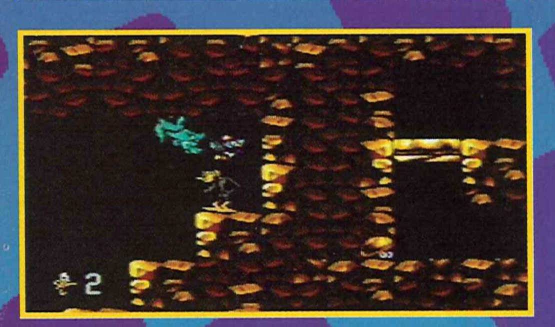
El Pato Lucas posee unas habilidades nada despreciables. Además de correr, saltar o disparar, puede colgarse de ciertas plataformas.











Plataformas de cine

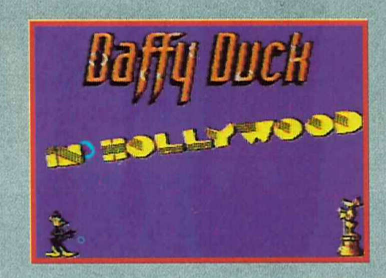
Sega se ha lanzado a llevar a los 8 bits su visión de las aventuras del pato Lucas. Y claro, cuando un personaje tan conocido se pasa a cualquier consola, lo importante es que no pierda en el trasvase las características que le han hecho famoso.

El caso es que Lucas está excelentemente animado y conserva en este juego de 4 megas toda la ironía y sentido del humor que poseía en los dibujos de la Warner. Además de estas virtudes, viene arropado por una concepción y desarrollo del juego que gustará y, lo fundamental, divertirá.

Cruela de Vil



MASTER SYSTEM



PLATAFORMAS
SEGA
Probe
Nº jugadores: 1
Vidas: 4
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 0
Megas: 4

Gráficos — 83
Los escenarios están bien tratados y el Pato Lucas posee una gran riqueza de movimientos y opciones.

Música — 75
Un cierto fondillo metálico para un repertorio de melodías con la sintonía de la Warner como base.

Sonido FX — 60
El aspecto más flojo del cartucho, ya que sólo posee unos mediocres simulacros de disparos.

Jugabilidad — 81
Quitando algunos "saltos de fe" el cartucho es fácil de controlar y con él pasaréis un buen rato.

Adicción — 82
Plataformas de las de siempre, con el aliciente y el tirón de un protagonista más que famoso.

Total — 82
Basándose en los clásicos "cartoons" de la Warner, Sega ha realizado un cartucho tan alocado y divertido como Lucas.

Lo Mejor
• El sprite de Lucas, excelentemente animado y con una gran variedad de expresiones y movimientos.

Lo Peor
• Que algún adversario se nos quede "descolgado" por una de las fases y no consigamos localizarlo.







BATTLETOADS and Double Dragon

NINTENDO
SUPER NINTENDO

UN QUINTETO DE LUJO

Al igual que sucede en el cine e incluso en el fútbol, las compañías de videojuegos a veces reúnen en un mismo cartucho a dos o más personajes cuyas trayectorias, en principio, poco o nada tienen que ver, con el fin de ofrecer una historia más llamativa y atrayente.

Así, nos vienen a la mente títulos como «Robocop vs Terminator» o el propio «Alien vs Predator».

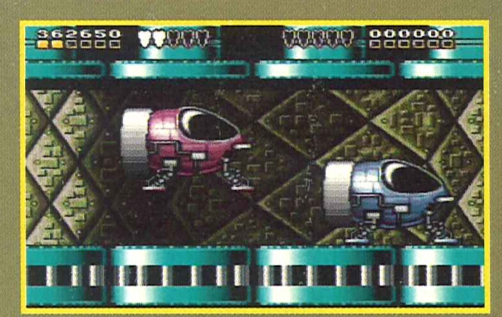
En esta ocasión, y pese a ser un cartucho que pertenece a este subgénero de las "uniones", contiene dos características que le diferencian de los ejemplos citados. En primer lugar, los personajes están tomados de otros juegos, y no del cine o los dibujos animados. Por otro lado, no estamos ante un enfrentamiento directo, sino ante una alianza. El resultado es este «Battletoads and Double Dragon», el último lanzamiento en España del grupo de programación Rare Ltd, el reciente y flamante fichaje de Nintendo para su Ultra 64.

Rare ha recogido a cinco de los personajes más famosos de la historia de las consolas, para introducirlos en la aventura que ellos más conocen: la acción y el "mamporreo" continuo contra infinidad de enemigos, ➤

















Dos estilos de lucha muy diferentes, el de las Battletoads y el de los gemelos Billy y Jimmy, se dan la mano en este nuevo cartucho realizado por Rare Ltd.

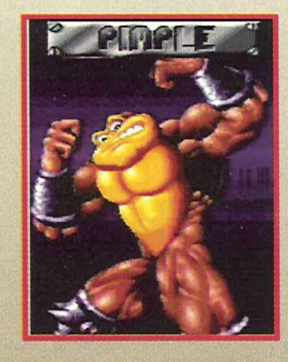




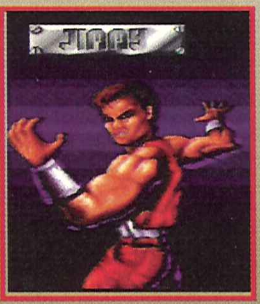


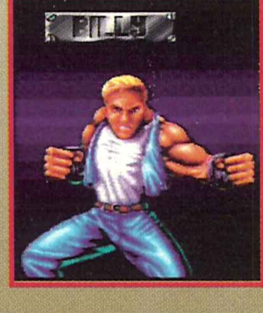
Uno de los apartados más curiosos del juego, es una fase casi idéntica al mítico «Asteroids». Sin duda, un gran homenaje de Rare a este divertido y veterano juego.

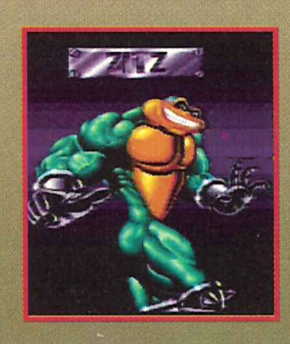
5 expertos luchadores



Es difícil adjudicar el protagonismo a cualquiera de estos veteranos luchadores. Por eso, lo mejor es escoger a dos de ellos (con la ayuda de un amigo) y embarcarlos en una feroz batalla contra las fuerzas de la malvada Dark Queen. Y... ¡que no os pase nada!





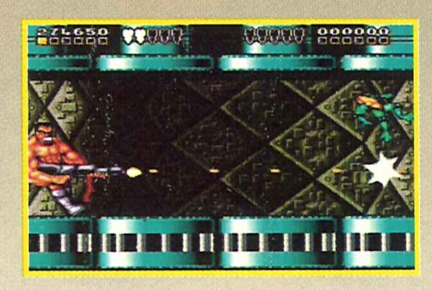














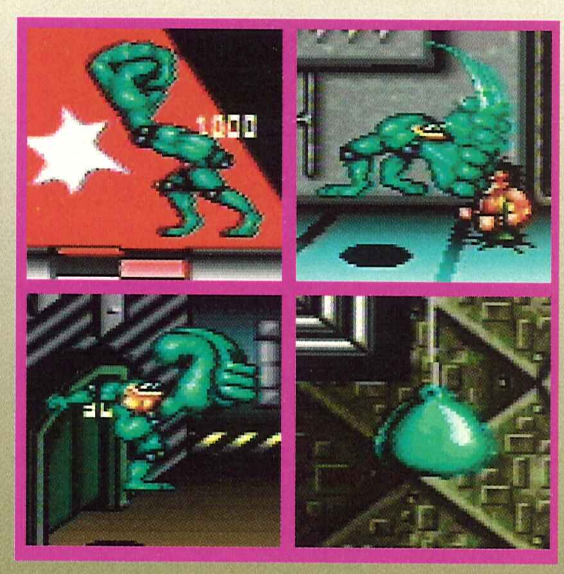
Nada menos que las Battletoads y el dúo legendario conocido como Double Dragon en un mismo cartucho. La acción está asegurada.

Buen trabajo de Rare

No es mala la idea de unir a estos cinco personajes en una misma aventura. La pena es que algunos aspectos gráficos han sufrido la consecuencia de incluir a tantos personajes, sobre todo en lo referente a la definición, el tamaño y la animación de los sprites.

Sin embargo, el cartucho ofrece buenas dosis de acción y una variedad de fases y enemigos propia de los juegos de este equipo de programación. Además, su notable dificultad augura un largo tiempo hasta la conclusión del cartucho, lo cual siempre es un aliciente. En fin, totalmente recomendable para los fans de la acción y de los retos difíciles.

Lolocop



Golpe por golpe

Una vez más, Rare ha incluido un extraordinario y divertido repertorio de golpes para cada luchador. Aquí tenéis a nuestro amigo Zitz en una buena demostración.

dentro de un recorrido ya previsto. Claro que las aventuras de las Battletoads de anteriores ocasiones distan bastante de los derroteros que han llevado los gemelos Billy y Jimmy en sus diferentes correrías. De ahí que se haya realizado una mezcla en la que aparece la pura acción de dos jugadores, propia de los cartuchos «Double Dragon», con la variedad de fases y el sentido del humor característico de las divertidas ranas. De este modo, os encontraréis con fases en las que sólo es necesario golpear a los mil y un enemigos que aparecen a lo largo de un desarrollo horizontal, con otras de scroll vertical, con alguna protagonizada por las famosas motojets de las Battletoads y hasta con una idéntica al legendario «Asteroids». En ellas participaréis 1 ó 2 jugadores, eligiendo a cualquiera de los cinco protagonistas. Y por supuesto, la dificultad propia de los juegos de Rare se deja notar, ¡y de qué manera!

SUPER NINTENDO



ACCIÓN
TRADEWEST
Rare Ltd
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: 3
Megas: 8

Gráficos — 80
La utilización del scroll es notable pero los personajes son algo pequeños y la animación es irregular.

Música — 84
Bastante apropiada, original y poco propensa a hacerse pesada. Un buen repertorio.

Sonido FX — 86
De lo mejorcito del juego. Contundente y brillante, aunque en ocasiones algo repetitivo.

Jugabilidad — 86
Como es de esperar, alta, y más con la variedad de fases. Aunque la dificultad puede hacerte desesperar.

Adicción — 84
Precisamente la dificultad juega una buena baza en este parámetro, siempre y cuando seáis pacientes.

Total — 84
Un completo juego de acción al que sólo le falta una mayor calidad gráfica para ser uno de los grandes.

Lo Mejor
- La variedad en las fases.
- Los cinco personajes.

Lo Peor
- El tamaño y la definición de los personajes.
- Para los menos hábiles, la dificultad.

Si no te compras



este mes, vas a pasar un verano terrible. Sudarás, te morderás las uñas, te saldrá un herpes y empezarás a sentirte identificado con los culebrones.

Pero si esperas al 1 de Septiembre y te compras el último Nintendo Acción ¡TACHÁN TACHÁN! verás nuestra portada exclusiva de POWER RANGERS y... te subirá la temperatura otra vez, te pegarás a la tele para ver la serie y creerás que esto del verano ya ha terminado.
Por lo refrescante.



LO MÁS NUEVO

SEGA MEGA CD

EL JUEGO OFICIAL EN CD

WorldCup USA94





Con cierto retraso llega a nuestro país esta nueva versión de «World Cup USA». Tras aparecer en todos los formatos de Sega y Nintendo (con excepción de NES), el juego oficial de la pasada Copa del Mundo USA'94 prueba fortuna en formato CD. Básicamente el juego sigue siendo el mismo que vimos en Mega Drive, pues no en vano es también propiedad de la veterana U.S. Gold y el equipo de programación vuelve a ser Tiertex.

Para refrescaros la memoria a los más despistados, recordaros que «World Cup USA» es un excelente programa de fútbol muy similar al legendario «Sensible Soccer» en la utilización de la perspectiva frontal aérea, pero con una mayor calidad gráfica, sobre todo en el tamaño y la animación de los jugadores. La mayor virtud de «World Cup USA» radica en su gran jugabilidad, conseguida gracias a la simplificación del control del juego (practicamente se puede disputar un partido con la utilización de un solo botón), y al hecho de utilizar una perspectiva que permite ver gran parte del terreno del juego, y que por tanto facilita las combinaciones en equipo. Además, el inmenso repertorio de opciones permite personalizar el juego a la medida de cada jugador, pudiendo elegir la dificultad, el reglamento y las condiciones de cada partido, así como todo tipo de combinaciones tácticas y técnicas.

Sin embargo, todo esto es algo que ya pudimos comprobar en las versiones anteriores. De ahí que lo más interesante de este compacto, aparte obviamente de la propia calidad del juego, se encuentre en las novedades que incluye. La más significativa es la introducción de una especie de "Trivial" con preguntas relacionadas con los mundiales de fútbol. Toda una agradable sorpresa que aporta cierta originalidad al programa. Las otras novedades se centran en las innovaciones técnicas, con algunos efectos visuales realmente interesantes en determinados apartados del juego, y la utilización de una completa banda sonora de 1 hora de duración, que incluye dos temas del grupo de rock alemán Scorpions.

Sin duda, la compañía U.S. Gold ha querido ofrecer a los usuarios de Mega CD "algo más" de lo ya visto con esta nueva versión de su «World Cup USA». Y a fe que lo ha conseguido.

WorldCup USA94

WorldCupUSA94
Official Licensed Product

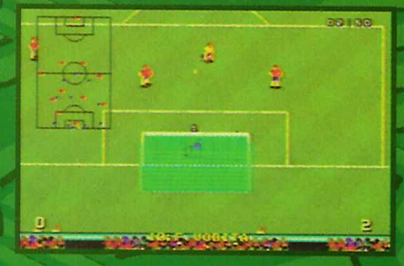
U.S. GOLD







Una de las novedades de este nuevo «World Cup USA» es la posibilidad de ver los estadios en los que se ha disputado el Mundial, con todo tipo de datos referentes a su historia. Aquí se han utilizado una serie de efectos gráficos realmente impactantes, como son rotaciones, acercamientos y perfectas digitalizaciones.







Las opciones de siempre





«World Cup USA» en versión CD presenta prácticamente las mismas opciones que sus antecesores. De este modo podréis confeccionar las condiciones de los encuentros a vuestra medida, desde la variación de las reglas de juego hasta la dificultad y la rapidez. Es decir, un completo repertorio.

Este «World Cup USA» está destinado a todo tipo de jugadores, pues contiene una gran variedad de opciones y se controla con un solo botón.

Más y más tácticas





De nuevo nos encontramos con todo tipo de posibilidades tácticas, capaces de marear al mejor entrenador. El juego nos ofrece colocar a nuestros jugadores en la zona del campo que deseemos, así como disponer de tácticas predeterminadas. Además, esta versión presenta jugadas ensayadas a balón parado.



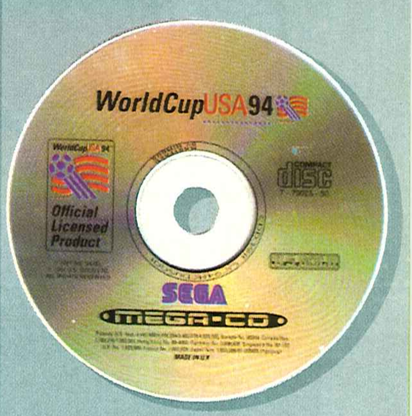




Un divertido "Trivial"



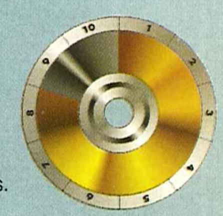
Probablemente ésta es la novedad más interesante de todo el juego. US Gold nos ha obsequiado con un divertido Trivial en el que todas las preguntas están relacionadas con la historia de los mundiales. Un detalle original que permite la participación de 1 ó 2 jugadores en una prueba de memoria y cultura.



Jugosas mejoras respecto al cartucho de Mega Drive.

GRÁFICOS CD

Pese a que se han introducido interesantes mejoras en este apartado, ninguna de ellas influye directamente en el juego. Una de las novedades más notables consiste en una opción en la que podemos ver todos los estadios que han dado cobijo al pasado Mundial, con excelentes digitalizaciones, acercamientos y rotaciones. Estas últimas también aparecen en la edición de equipos.



SONIDO CD

El programa contiene una banda sonora de aproximadamente 1 hora de duración, lo que le equipara con los mejores juegos de Mega CD. La música consiste en diversas melodías creadas por Tiertex para el juego, con buenos arreglos y una aceptable producción. Además, se han incluido dos temas del grupo de rock alemán Scorpions, que se encargan de poner la nota "dura" al juego.

MEMORIA CD

Obviamente, el juego en sí apenas ha aumentado su memoria, sin embargo, algunas opciones y modos de juego han aprovechado en parte la mayor capacidad del CD. La opción de visionar todos los campos utilizados en el Mundial y el modo de juego Trivial, así como el resto de las mejoras técnicas ya comentadas, componen el aumento de memoria con respecto al cartucho.





La jugabilidad que presenta «World Cup USA» está fuera de toda duda. Prácticamente con la utilización de un solo botón podréis disputar un partido, e incluso ganarlo.

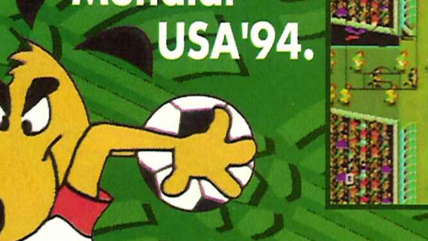






Aparte de disfrutar jugando, con este CD podéis probar vuestros conocimientos futbolísticos y ver las sedes del pasado Mundial USA'94.











¡Penalty, árbitro!



Al igual que sucedía en las anteriores versiones, la ejecución de los penalties presenta este aspecto tan espectacular que podéis ver en la pantalla. Ahora bien, llegar a dominar la técnica de lanzamiento no es nada sencillo, pero para eso tenéis una pertinente opción que permite practicar esta crucial jugada.

Más fútbol para el Mega CD

Quizá la mejor lectura que se puede extraer de este nuevo lanzamiento es que el usuario de Mega CD ya dispone de los tres mejores programas de fútbol que han salido para consola. Han tardado en salir, pero ya no hay excusa para no tener en vuestra jugoteca al menos uno de ellos.

En cuanto al juego en sí, destacar que estamos ante el mismo programa de Mega Drive, con ciertas mejoras técnicas en lo referente al apartado visual, que no influyen en su desarrollo. Además, la inclusión del modo de juego Trivial no deja de ser, cuando menos, curiosa y original.

Lolocop

MEGA CD

US GOLD presents
WorldCupUSA94
All Programming, Graphics and Music by
Additional Music by Scorpions

DEPORTIVO
U.S. GOLD
Tiertex

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 0
Nº de fases: Torneos
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Salvar

Gráficos — **89**
Buen aspecto general en el propio juego y algunos detalles de mérito en las opciones, con excelentes efectos visuales.

Sonido — **89**
Algo mejorado con respecto a la versión MD, gracias a un sonido ambiente más nítido y variado.

Jugabilidad — **91**
La simplicidad en el control y la posibilidad de ajustar la dificultad no ofrecen duda, pero a veces jugar contra la máquina es desesperante.

Adicción — **90**
La duración está garantizada gracias a la posibilidad de organizar torneos y a la participación de varios jugadores.

Total — **90**
Una completa secuela para Mega CD de «World Cup USA», con todas las virtudes de la anterior y alguna que otra sorpresa.

Lo Mejor

- La curiosa opción del Trivial.
- La excelente jugabilidad.
- Las mejoras técnicas.

Lo Peor

- Al principio jugar contra la máquina puede hacerse desesperante.



LA MATERIA NO SÓLO SE TRANSFORMA

Después de años de arduo trabajo, el profesor Putty ha conseguido el Serum, un compuesto capaz de convertir a los seres humanos en animales cuando se mezcla con arcilla. Pero éste, como todos los grandes descubrimientos de la ciencia, es codiciado por un salvaje que quiere emplearlo para sus propios fines maléficos en vez de destinarlo al bien de la Humanidad. Ante la imposibilidad de conseguirlo por lo legal, este hombrecillo abominable ha optado por secuestrar al bueno del profesor y convertir a su hijo Clayton en una bola de arcilla.

A partir de aquí se desarrolla un amplio juego de plataformas programado según la técnica Claymation, es decir a partir de digitalizaciones de figuras de plastilina.

Por lo tanto, además de saltar, recoger diamantes, enfrentaros a todo tipo de adversarios y rescatar al profesor, el juego presenta la particularidad de que Clayton podrá trasformarse en cinco personajes diferentes: gato, ratón, pez, pájaro o ardilla. Para ello, sólo tendrá que localizar unas pequeñas bolas de arcilla que transmiten la cualidad del animalito de turno. Claro que en ocasiones estas bolitas están ocultas por cada fase y no las podréis localizar a simple vista por lo tendréis que arriesgaros e investigar todos los rincones. Cada uno de los cinco animales posée unas habilidades diferentes (volar, nadar, correr...) que tendréis que saber utilizar en cada momento. Aunque tranquilos, porque si Clayton es simplemente una masa azul de barro rodante, también podrá defenderse dando puñetazos.

Cinco mundos, un total de veinticinco niveles y fases de bonus. Añadirle pruebas de inteligencia para avanzar cada vez que completéis un nivel y a disfrutar con el barro.



A pensar

¿Qué habéis acabado un nivel? Pues tranquilos porque vuestros problemas continuarán al enfrentaros a unas pequeñas pruebas de lógica.Tendréis que abriros camino dirigiendo a unos hombrecillos que derribarán los obstáculos hacia el siguiente nivel.







Si los protagonistas resultan sorprendentes, más espectaculares os parecerán los enemigos finales. Y si no, mirad este perro.

Los muñecos de plastilina protagonizan un curioso juego de plataformas lleno de color.



Al final de cada nivel y convertidos en bola de arcilla, tendréis que saltar para conseguir una de las letras que forman la palabra "clay".

SUPER NINTENDO

PLATAFORMAS
OCEAN
Interplay
Nº jugadores: 1
Vidas: 4
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 0
Nº Continuac.: Infinitas
Megas: 8

Gráficos — 85
Buenas ambientaciones, un excelente scroll, suaves movimientos de los personajes.

Música — 70
Las melodías son machaconas y bastante cansinas. Más de feria que de videojuego.

Sonido FX — 73
Los efectos sonoros no abundan y los pocos que hay cumplen su cometido sin llamar la atención.

Jugabilidad — 86
Aunque nuestro protagonista se pueda convertir en casi de todo es muy manejable y divertido.

Adicción — 84
El repertorio de personajes, la extensión del juego y las curiosas situaciones os pegarán a la consola.

Total — 84
Contiene una notable variedad de elementos y situaciones que lo convierten en un juego curioso y atractivo.

Lo Mejor

Que se hayan añadido pruebas de inteligencia y puzzles entre nivel y nivel.

Lo Peor

Que las continuaciones infinitas os permitan acabar el juego demasiado pronto

El barro continúa en juego

Esperábamos que el aspecto fuerte de este cartucho fuesen sus gráficos y animaciones por aquello del empleo de la la técnica que ya vimos en «Clayfighters». Y aunque no decepcionan, tampoco alcanzan esos grados de brillantez que nos imaginábamos.

Dejando de lado los gráficos, el juego consigue enganchar por su imaginativo desarrollo. Y es que cinco personajes, seis si incluimos a Clayton-bola de arcilla, dan para mucho y más cuando el juego es extenso y está plagado de laberintos y pasajes ocultos.

Cruela de Vil

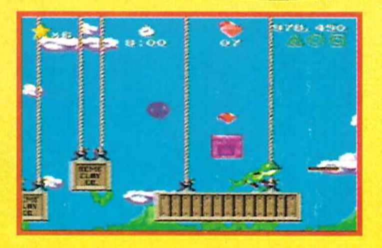




Salta, Clay

Si reunís un número determinado de diamantes pasaréis a una fase de bonus en la que tendréis que saltar sobre los cuadros amarillos de un tablero gigante. Por otro lado, si conseguís las cuatro letras de "clay" os veréis inmersos en un enorme pinball donde entre robote y rebote obtendréis muchas ventajas.













POWER RANGERS
LOS HÉROES DEL FUTURO



Desde hace algún tiempo se emite por televisión una serie de acción llamada "Power Rangers", en la que unos valientes muchachotes dedican su tiempo de ocio a combatir a unos cuantos indeseables que deambulan por esos campos de Dios. Estos audaces jóvenes tienen un conocimiento total de la lucha cuerpo a cuerpo, y además cuentan con unos poderes que les hacen prácticamente invencibles.

Pues bien, el juego que os comentamos en estas páginas está basado en ella. Lamentablemente, la calidad de dicha serie deja mucho que desear (es más bien "cutre"). Sin embargo, Bandai nos ha obsequiado con un cartucho bastante divertido y original, que hará las delicias de los amantes de los juegos de acción.

Su desarrollo es algo peculiar: básicamente es un "one-on-one", puesto que los combates tienen lugar en un escenario limitado, y cada personaje cuenta con su correspondiente barra de energía. Pero el hecho de que en algunas fases aparezcan enemigos sucesiva y rápidamente, hace pensar que también tiene influencias de los beat'em up al estilo «Streets of Rage».

El cartucho cuenta con tres modos de juego: Modo Historia, en el que vuestro objetivo es ir pasando fases para enfrentaros con enemigos cada vez más poderosos; Modo Versus, para combatir contra la máquina en combates aislados; y Link, si queréis enfrentaros a un amigo con la utilización del adaptador correspondiente (Gear to Gear). En cualquiera de los casos, el rapidísimo desarrollo de la acción no permite ni un solo respiro, así que id preparando vuestros reflejos.

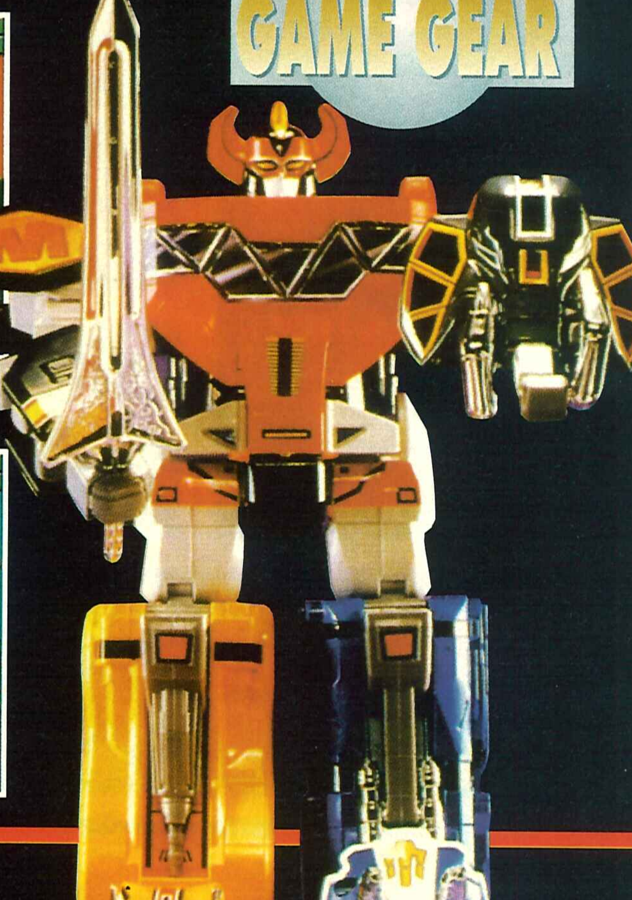
SEGA GAME GEAR

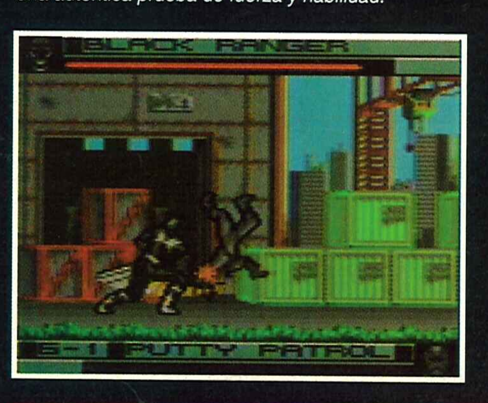


El combate entre los grandes robots "Golders" es una auténtica prueba de fuerza y habilidad.

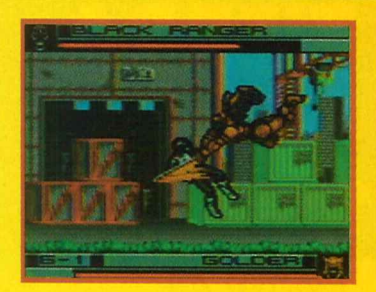


Todos los personajes se mueven con gran rapidez y su animación está bien realizada.



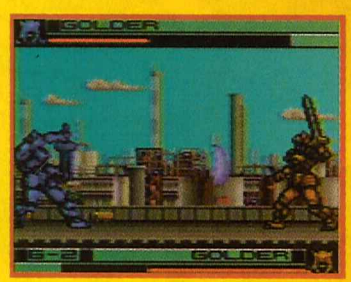












Magias para todos

Como en todo buen juego de lucha que se precie, no podían faltar los golpes especiales o las magias de cada luchador. Todos ellos cuentan con sus respectivos ataques mortales, que se ejecutan realizando diferentes combinaciones entre el pad y los botones.



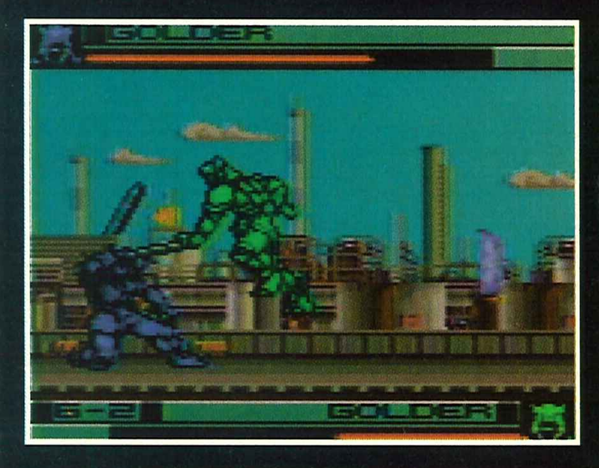
En cada fase del Modo Historia pueden aparecer hasta 7 u 8 enemigos, con una acción realmente trepidante.



Los combates se desarrollan a lo largo de diversas fases del día. Y es que el interesante Modo Historia da para mucho.



Para satisfación de los seguidores de Power Rangers y de los poseedores de una Game Gear, los personajes de la serie televisiva llegan a ésta en un juego de lucha "one on one".





Acción trepidante aunque algo repetitiva

Un juego de lucha "one-on-one" siempre es interesante en Game Gear, por la carestía de cartuchos de este tipo para la portátil de Sega. Su realización técnica, además, es notable. E incluso el planteamiento es original y la acción se desarrolla de forma trepidante.

Sin embargo, al contar tan solo con tres personajes (pues aunque existan casi diez, en realidad son tres con diferentes colores) es posible que a la larga notemos cierta similitud entre los combates. Aun así, el modo de juego de dos jugadores puede paliar en parte este pequeño defecto.

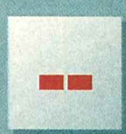
Lolocop

GAME GEAR



LUCHA
BANDAI
Saban Entert.
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº fases: 7
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: 0
Megas: 4

Gráficos — **85**
Personajes bien animados, movimientos rápidos y escenarios que mantienen el tipo.

Música

Desgraciadamente, en el cartucho de prueba todavía no se ha incluido la música.

Sonido FX — **79**
Sin ser ningún bodrio, se podía esperar algo más en este apartado, sobre todo siendo un juego de lucha.

Jugabilidad — **89**
Altísima, gracias a su facilidad de manejo, la rapidez del juego y la variedad de golpes.

Adicción — **83**
El hecho de no contar con numerosos personajes queda paliado con el modo versus para dos jugadores.

Total — **84**
Un original y divertido juego de lucha, con una gran realización técnica y muy pocos defectos. Muy recomendable.

Lo Mejor

- Un gran juego de lucha para una consola en la que escasean los cartuchos de este género.

Lo Peor

- Se echa en falta algo más de variedad en los personajes.



OBJETIVO: LA TIERRA

Taz mania 2

TAZ IN ESCAPE FROM MARS



Los zoológicos son una gran atracción para públicos de todas las edades, que pueden disfrutar contemplando las especies más exóticas y peligrosas del planeta. Claro, que cuando alguien tiene la feliz idea de organizar un zoológico en medio de la Galaxia, la cosa se complica. Si encima tenemos en cuenta que el marciano Marvin es su orgulloso propietario y que ha elegido como especimen más representativo de nuestro planeta al Diablo de Tazmania, pues qué más queréis.

Taz pondrá todo su empeño en abandonar su jaula y escapar de la persecución de Marvin. Para ello tendrá que recorrer seis fases que se corresponden con otros tantos planetas, y que llevarán a nuestro hambriento protagonista por los parajes más pintorescos y peligrosos. Pero mientras corre y se convierte en un peligroso torbellino (ésta será su particular manera de plantar cara a los enemigos), tendrá que encontrar el teletransportador que le conducirá al siguiente nivel de cada fase. Claro que cada uno de estos seis planetas está habitado por cientos de criaturitas que pondrán todo su empeño en que nuestro voraz protagonista no abandone la "hospitalidad" que le ofrecen.

En su frenética huida, Taz se encontrará con viejos compañeros de la Warner que aparecerán en este cartucho en plan de estrellas invitadas. Wile E. Coyote, el Correcaminos, Speedy Gonzales y Yosemite Sam acompañarán a este simpático diablo en determinados momentos de su aventura. Ahora sólo queda que vosotros os animéis a hacer lo mismo.





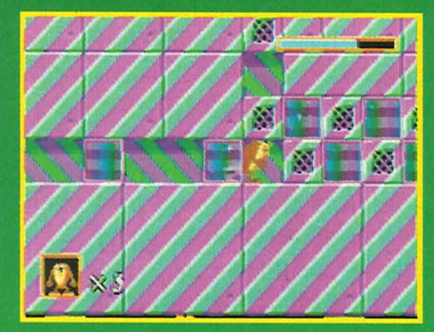


Las estatuas levantan el banderín para indicarte el punto desde el que Taz volverá a comenzar en caso de perder una vida.





Los enemigos finales no faltarán a su cita con Taz y le esperarán ansiosos al término de cada planeta, para tratar de impedir su huida.



Nuestro protagonista puede verse reducido a Mini-Taz, para entrar en estrechos pasadizos, o convertirse en el gigantesco Jumbo-Taz.



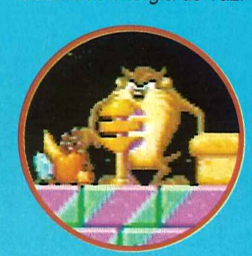
Come, come



BOMBA: Explotará cuando la devore, restándole energía.



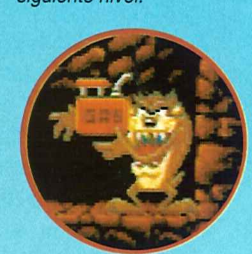
BOTIQUÍN: Repondrá a tope la barra de energía de Taz.



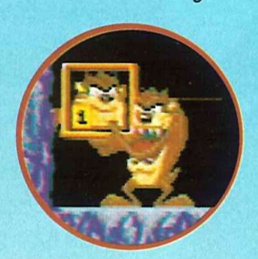
COMIDA: Restaurará ligeramente la vida de Taz.



SALIDA: Conducirá a Taz al siguiente nivel.



GAS: Permitirá a Taz lanzar una llamarada de fuego.



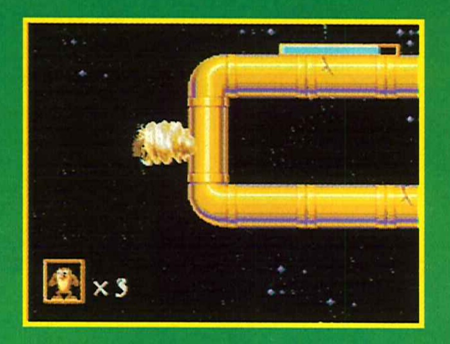
VIDA: Lógicamente, añadirá una vida al marcador de Taz.

Con altibajos

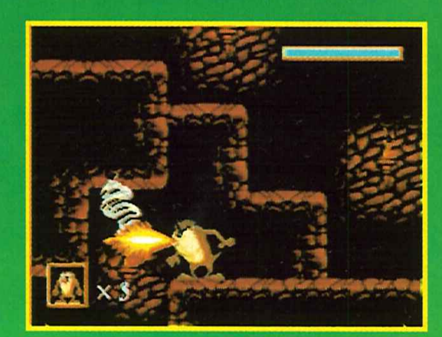
La segunda entrega de «Tazmania» para Mega Drive se presenta como un juego correcto que destaca por tener un protagonista simpático, con el suficiente tirón como para que más de uno se interese ávidamente por el cartucho.

A pesar de que el juego basa su desarrollo en las plataformas, éstas presentan momentos realmente buenos (véase los niveles en los que Taz avanza a través de la arena), con otros no tan espectaculares en los que la acción se limita a convertirnos en un veloz torbellino.

Cruela de Vil







MEGA DRIVE



PLATAFORMAS
SEGA
Headgames
Nº jugadores: 1
Vidas: 4
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: 3
Megas: 16

Gráficos — 81
Variado en la concepción de cada planeta, y con un scroll tan rápido como el protagonista.

Música — 80
Suena correctamente y está regida por la misma variedad que caracteriza las fases.

Sonido FX — 79
No es que abunden demasiado, pero los que se escuchan cumplen su cometido con dignidad.

Jugabilidad — 78
Taz se pasa de frenada por la gran velocidad que alcanza y hay situaciones demasiado difíciles.

Adicción — 80
Gustará mucho a los amantes a las plataformas complicadas y a los seguidores de la Warner.

Total — 79
Combina momentos muy buenos con otros normalitos, lo que le convierte en un cartucho desigual.

Lo Mejor
- La variedad con que se ha concebido.
- El protagonista y el resto de los personajes de la Warner que aparecen a lo largo del juego.

Lo Peor
- Que las continuaciones nos vuelvan a llevar al principio de la fase.
- El limitado repertorio de movimientos de Taz.



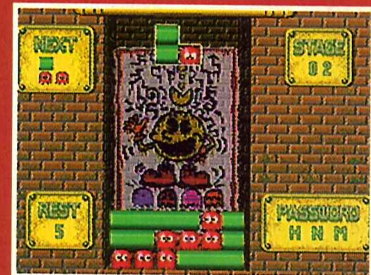




PAC-ATTACK

VUELVEN PAC Y LOS FANTASMAS





Una idea original, en esta época en que todo parece estar de vuelta, no tarda mucho tiempo en ser revisada. La idea original fue "Tetris" y las variaciones empezaron por "Columns", "Puyo-puyo", etc. Otro juego que entró por méritos propio en el olimpo de la diversión, "Pacman", también ha conocido a varios descendientes. Y como ya todo está inventado, o casi, la única manera de realizar juegos originales y diverditos es mezclar características de varios programas para presentar otro distinto, pero no por ello menos original.

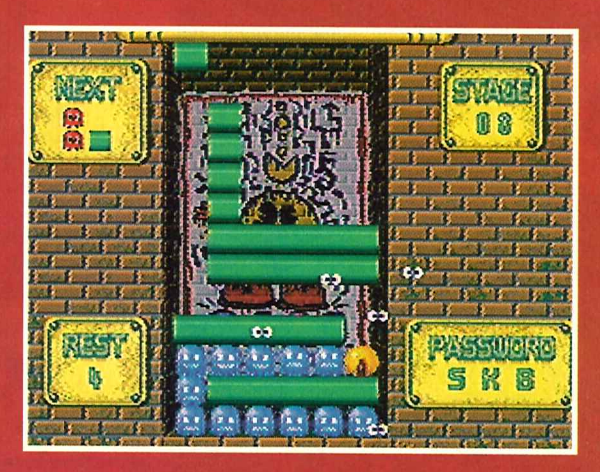
Así es "Pac-attack". Una estructura rectangular fija, que pueden ser dos si se trata del modo dos jugadores, y conjuntos de tres unidades que van cayendo y hay que hacer encajar en lineas, las cuales desaparecen a medida que las completamos. La primera innovación es la presencia de fantasmas en los lotes que caen. A estos se los podrá comer un pacman que aparecerá entre ladrillo y ladrillo, siempre que estén libres, dejando así huecos para poder realizar las filas con más facilidad. Cuando te hayas zampado un cierto número de fantasmas aparecerá una pequeña hada que, con su varita, hará desaparecer un buen puñado de éstos.

Esta es la mecánica fundamental de juego, que consta de cuatro niveles de dificultad en el modo individual normal. Pero hay más, claro. Si te aburres de esta opción puedes probar con el modo puzzle, donde tendrás un número limitado de pac-mans para comerte todos los fantasmas que aparecen de entrada o van cayendo posteriormente. Si lo logras irás avanzando de pantalla. Hay más de cien distintas.

Sin embargo, donde late toda la capacidad de diversión de este juego es en el modo dos jugadores, uno contra otro. Esta modalidad cuenta con la misma mecánica que la de un jugador normal con una nueva aportación. Todos los fantasmas que comas con los pacs caerán simultáneamente en el casillero de tu contrincante, poniéndole las cosas un poco más difíciles. Aquí podrás optar por tres velocidades de juego, siendo el ganador de la partida quien consiga tres victorias. Una idea, la de influir en la partida del otro jugador que ya hemos probado en otros juegos y que proporciona unos niveles de diversión muy altos.



El modo de dos jugadores uno contra otro, gracias a la posibilidad de influir en la partida de tu contrincante, es uno de los más adicitivos que se pueden encontrar en un videojuego.

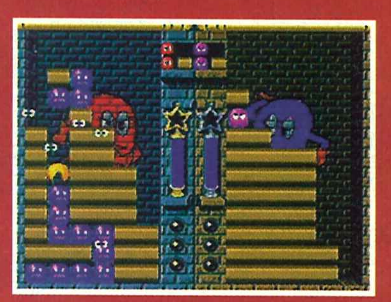


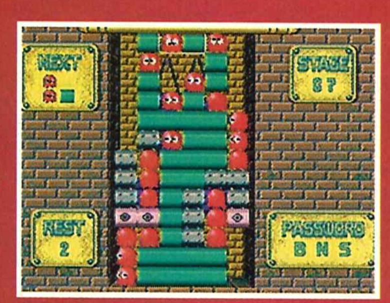
Esta imagen corresponde a otro de los tipos de juego de «Pac-Attack», el modo puzzle, donde deberás comerte todos los fantasmas que aparecen en pantalla para poder avanzar.

















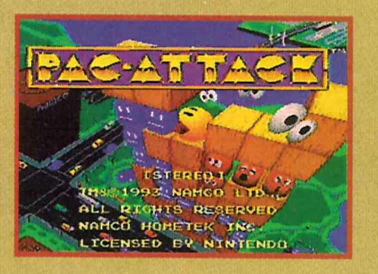
Con esta espectacular nube de polvo estrellado el hada os hará un favor, pues tras él desaparecen todos los fantasmas de esa zona.

El secreto del éxito

Fácil manejo, una mecánica de juego basada en fundamentos básicos de geometría espacial perfectamente asimilados desde los primeros cursos de escuela primaria, una dificultad progresiva y, como toque final, la posibilidad de interactuar en el desarrollo de la partida del contrario en el modo dos jugadores. Aquí tenéis la fórmula casi mágica que ha hecho de juegos como "Tetris", "Columns" o "Puyo-puyo" un seguro de diversión y, especialmente, de adicción a los más altos niveles. En el caso de "Pac-Attack" contamos además con la presencia de los fantasmas y Mr. Pac-man que aportan un nuevo aire al concepto de este tipo de juegos. Si esto no os parece suficiente, los gráficos resultan coloristas y divertidos, con unas animaciones muy simpáticas de los rechonchos fantasmas.

Boke

SUPER NINTENDO



ARCADE
NINTENDO
Namco

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: Más de 100
Niveles de Dificultad: 4
Nº Continuac.: Passwords
Megas: 4

Gráficos — 80
Dada las características no caben muchos lucimientos, aunque tiene divertidas animaciones.

Música — 76
Un solo tema musical que va acelerándose a medida que se complican las cosas en la partida.

Sonido FX — 77
El "uaca, uaca" tan característico de Pacman es lo más reseñable. Tampoco le hace falta más.

Jugabilidad — 87
Mecánica sencilla, movimientos fáciles y tres divertidos modos de juego

Adicción — 90
Niveles cercanos a la obsesión jugona, especialmente el modo dos jugadores.

Total — 86
Este tipo de juegos tienen las cualidades necesarias para hacernos pasar ratos muy divertidos, aunque su aspecto visual sea pobre.

Lo Mejor
- Los niveles de adicción y diversión que se pueden alcanzar.
- El hada salvadora de partidas.

Lo Peor
- La escasez de temas músicales que acompañen nuestras batallas de "Pac-Attack".



LAWNMOWER MAN

EN EL CENTRO DE LA REALIDAD VIRTUAL

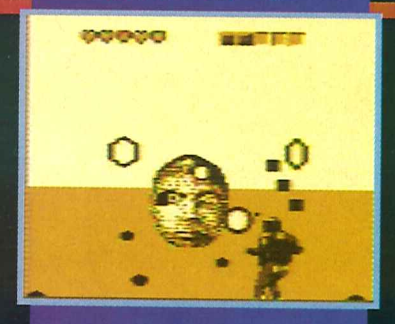
La primera parte del juego se presenta como un arcade típico. Tendremos que recorrer unas calles infectadas de enemigos, hasta encontrar los hexágonos que nos hagan entrar en las zonas tridimensionales de paso.

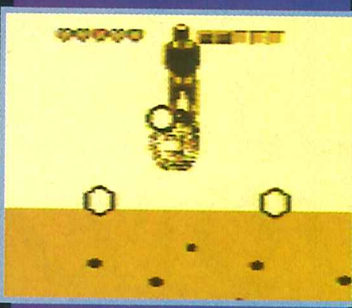
En esta fase tendremos que pilotar una especie de nave espacial a través de un túnel giratorio. Se presentarán obstáculos en forma de bolas fijas, que hay que esquivar como si estuviéramos en un laberinto.

El cortador de césped se presentó en nuestro país como una película extraña, en la que dos hombres se veían sumergidos en una batalla a muerte dentro del caleidoscópico mundo de la realidad virtual. Todo empieza cuando el Dr Angelo, convencido de que la ciencia lo puede todo, quiere ayudar a su jardinero, Jobe, a potenciar su cerebro afectado por el síndrome de Dawn. Para ello, fabrica una máquina basada en la realidad virtual, que mediante juegos e imágenes sugestivas estimula el cerebro de Jobe. El cortador de césped encuentra en el proyecto una fuente inagotable de posibilidades, que le llevan a pensar que, unido a la máquina, podría controlar el mundo y crear otro al antojo de su imaginación. Así, Angelo se ve obligado a entrar en la máquina y derrotar a Jobe, utilizando la habilidad y la inteligencia, en un caótico universo donde todo es posible...

Para ello, en el juego cuenta con siete fases, algunas de ellas con subniveles, en las que se mezclan las situaciones de plataformas, arcade, simulador y mata-mata. Se pueden encontrar rapidísimas fases en 3 dimensiones con perspectiva subjetiva y elaborados decorados de ciudades atacadas por soldados y monstruos irreales. El resultado es un cartucho extraño en muchos aspectos, espectacular y, sobre todo, retorcidamente interesante, ya que Angelo nunca sabrá lo que le puede esperar en cada momento.

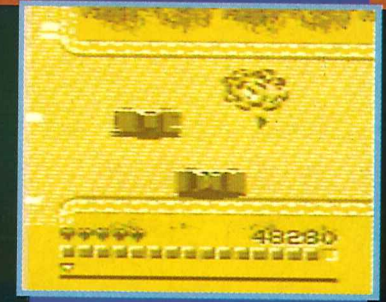
FASE 3





Suspendidos en el aire tendremos que conseguir que todos los hexágonos del fondo dejen de girar, mientras el careto de Jobe se interpone a la vez que dispara. El éxito dependerá de nuestra puntería.

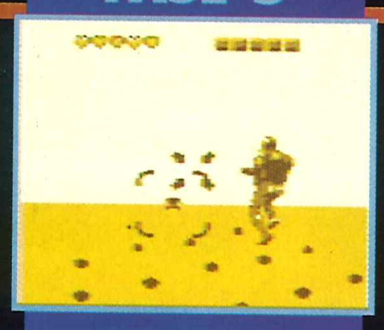
FASE 4

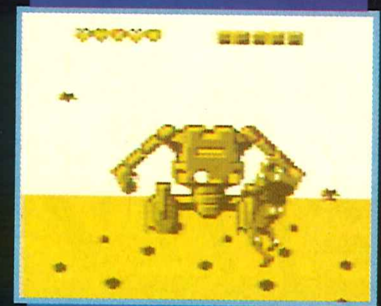




Alta velocidad, calles cortadas y vehículos poco amistosos. Esta vez basta con llegar al final de la calle sin que nos destruyan. El coche va armado con un cañón y podremos recoger algunos items de velocidad.

FASE 5





Similar a la tercera fase, pero con una estructura típica de matamarcianos clásico. Tendremos que destruir cuatro andanadas de robots. Mientras estén alejados, podemos dispararles con un cañón de precisión.

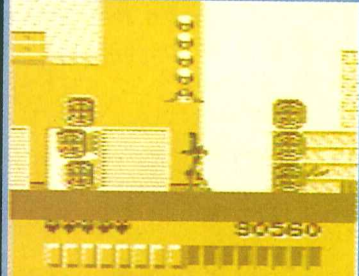
Variedad virtual

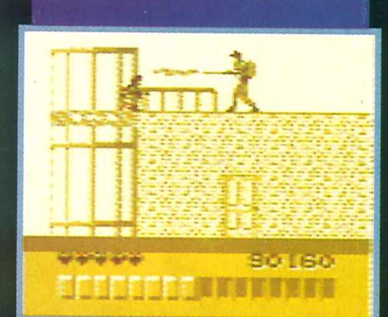
Intentar recrear un mundo de locos a través de la realidad virtual parecía una ingente tarea, sobre todo pensando en la pequeña Game Boy y sus insoslayables limitaciones. Por eso, se podía pensar que este juego estaba condenado al fracaso. Pero después de jugar con él, hay que reconocerle un mérito indudable. Primero, por su incesante cambio de situaciones; y luego, por su buena realización técnica.

La dificultad de algunos pasajes puede desanimar a más de uno, pero el interés por conocer qué es lo que viene detrás, seguro que se mantiene. Así, aunque no se puede negar que es un juego raro y que puede no agradar a todos, tiene su encanto.

Teniente Ripley

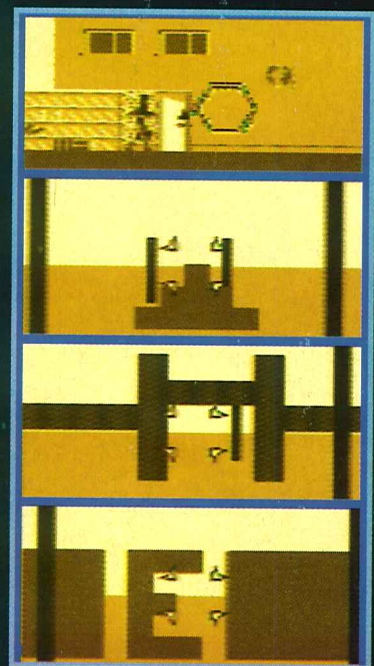






Volvemos a encontrarnos en una situación similar a la primera, sólo que ahora hay muchos más enemigos, incluidos los de fin de fase y resultan más peligrosos. Recordad: hay que buscar hexágonos.

Para acceder a las fases en 3D hay que localizar un héxagono, hacerle rodar y luego esquivar todos los obstáculos hasta encontrar la "E" de salida.



FASE 7





En el espacio virtual nos enfrentaremos al verdadero Jobe, ya casi convertido en máquina. Durante la batalla tendremos que mantenernos alejados de los disparos de Jobe y de las minas que viajan por el espacio.

GAME BOY



PRESENTS
THE LAWNMOWER MAN™
©1993
THE SALES CURVE LTD.
LICENSED FROM ALLIED VISION AND THE BIG RED TRADING COMPANY.
LICENSED BY NINTENDO

ACCIÓN
SONY
Sales Curve
Nº jugadores: 1
Vidas: 5
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 0
Megas: 2

Gráficos — **82**
Lo mejor es la originalidad y variedad de las fases. Por lo demás, los gráficos resaltan por su nitidez.

Música — **79**
En alguna fase desaparece totalmente para dejar paso a los efectos sonoros. La que hay, funciona bien.

Sonido FX — **80**
Ningún alarde a la hora de plasmar sonidos. Aunque eso sí, encajan bien con la evolución del juego.

Jugabilidad — **85**
Su desarrollo es un poco difícil en algún momento, pero resulta muy divertido y sencillo de manejar.

Adicción — **83**
Para superar cada fase habrá que jugar varias veces, lo que garantiza una larga expectativa de vida.

Total — **84**
Es un juego extraño que puede enamorar o ser odiado con la misma facilidad. Su atractivo reside en su gran variedad.

Lo Mejor
- **Las fases son bastante variadas.**
- **Su ajustada dificultad.**
- **Tiene una buena animación en las fases de plataformas.**

Lo Peor
- **La fase de conducción.**
- **Algunos parpadeos cuando hay varias explosiones a la vez.**



FÓRMULA UNO EN MEGA CD



SEGA MEGA CD

F-1 RACING
HEAVENLY SYMPHONY
BEYOND THE LIMIT







La temporada 1993 fue una de las más competidas en cuanto al Campeonato del Mundo de Formula Uno se refiere. A las figuras ya consagradas se unieron nuevos pilotos con ansias de triunfo. Pues bien, toda la intensidad de esas dieciséis carreras ha quedado reflejada en este simulador, patrocinado por la Federación Internacional de Automovilismo, gracias a uno de los modos de juego que presenta. En él entrarás en carrera en los momentos cruciales de cada Gran Premio. Por ejemplo, deberás mantener la primera posición durante las tres últimas vueltas, tratar de adelantar al coche que te precede, etc.

Además de este interesante modo, también podrás tomar pate en carreras aisladas en cualquiera de los circuitos de esa temporada, eligiendo el número de vueltas y las condiciones atmosféricas, o bien entrar en competición con dos mangas de entrenamientos y diez vueltas de recorrido, tras haber superado una prueba de clasificación. En esta última modalidad has de elegir el equipo con el que quieres participar, así como el piloto. Y antes de cada carrera los responsables técnicos y mecánicos de tu escudería te darán unos valiosos consejos que podrás poner en práctica en pos del triunfo final.

Una de las partes mejor conseguidas en «F-1 Racing» son las opciones mecánicas de los monoplazas. Al entrar en Boxes podrás elegir entre ocho texturas de ruedas, nueve suavidades del volante, otros tantos tipos de embragues, cinco modelos de alerones frontales y traseros, y cambio de velocidad automático o manual. Durante todo el juego disfrutarás de imágenes digitalizadas en movimiento de la temporada 1993, con primeros planos de los pilotos, adelantamientos suicidas y, cómo no, más de una "piña" de ésas que tanto gustan al niño y la niña.





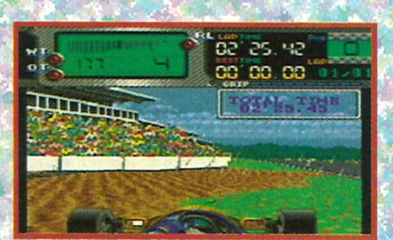
Todos los detalles que rodean el circo de la Fórmula Uno, como los mecánicos y las chicas guapas, están aquí incluidos.

Con «F-1 Racing» podrás tomar parte en el Campeonato del Mundo de la especialidad y revivir los mejores momentos de la temporada 1993.



El CD incluye imágenes digitalizadas de la temporada pasada, como ésta en la que podéis ver al campeonísimo Prost.







Los circuitos han sido reproducidos con enorme acierto, y entre ellos destaca especialmente el trazado urbano de Mónaco.



Uno de los mayores aciertos de este compacto es la variedad de opciones que os ofrece para que equipéis vuestro monoplaza.

















Una atractiva reproducción del circo de la Fórmula Uno.

GRÁFICOS CD

Aunque los circuitos presentan ciertas similitudes, son originales, bien diseñados y poseen efectos 3D en las rotaciones. Destaca por encima de todos el genial recorrido urbano de Mónaco, donde los programadores se han lucido representando los edificios y calles del principado. Además, las imágenes introductorias, tanto del juego como de los 16 circuitos, son de auténtico lujo.



SONIDO CD

Trepidantes temas para un juego basado en la velocidad, que acompañan a las mil maravillas. La música es muy variada, compuesta por ritmos fuertes, sonidos funkys y soul, completando un total de dieciséis temas seleccionables. Los efectos de sonido han sido cuidados especialmente, con un ruido de motores muy real y algunos detalles dignos de las grandes producciones.



MEMORIA CD

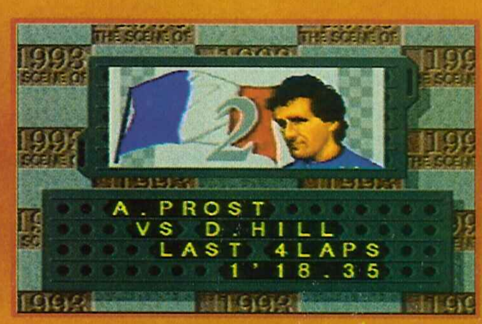
La variedad de opciones mecánicas y los tres modos de juego, en especial el que rememora los mejores momentos de la temporada 1993, con imágenes digitalizadas en movimiento obtenidas in situ, requiere gran capacidad de memoria. Ahora bien, podía haber sido aprovechada en lograr un escalado de las imágenes (coches contrarios, publicidad estática...) menos brusco y por tanto mucho más real.

LO MÁS NUEVO

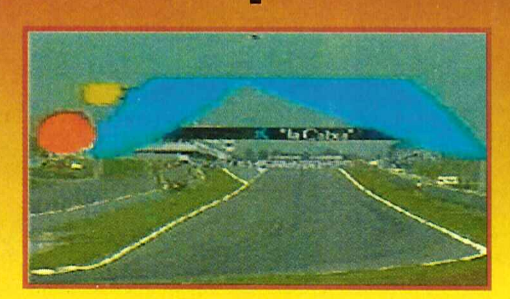




8th MAY
BARCELONA



Lo mejor de la temporada



Éste es el modo de juego más original del programa, ya que puedes ser protagonista del momento más importante de cada uno de los 16 Grandes Premios disputados en la temporada 1993, a los mandos del monoplaza que en su momento realizó esa acción determinada. Así vivirás toda la intensidad de la alta competición de Fórmula Uno.

La dificultad aburre

Con «F-1 Racing» nos encontramos ante el primer simulador total de Fórmula Uno para Mega CD. Un juego pionero con una dificultad a prueba de expertos pilotos, tanto por la suave -en exceso- dirección de los coches, como por lo complicado que es clasificarse para algún Gran Premio.

Otro de los puntos flacos del compacto es la carencia de opción para dos jugadores simultáneos y de, al menos, un par de niveles de dificultad para no aburrir. En cuanto a los pros, hay que resaltar las imágenes digitalizadas de la temporada pasada, así como el circuito de Mónaco, con mil y un detalles calcados del original.

Boke



Si vuestro bólido se sale de la pista no será nada fácil que logréis volver a la misma.







MEGA CD



SIMULADOR
SEGA
Sega
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 17
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 0

Gráficos — 87
Excelente definición de los circuitos y vehículos, aunque falla la originalidad en su diseño exterior (vallas, publicidad, etc.).

Sonido — 91
16 temas variados, cuatro de los cuales pueden sonar permanentemente. Los efectos de sonido son muy detallistas y reales.

Jugabilidad — 70
El aspecto más flojo, fundamentalmente por la excesiva sensibilidad del volante (auténtico F-1). No tiene niveles de dificultad.

Adicción — 80
Los grandes aficionados no perderán la paciencia intentando clasificarse, pero para los demás puede ser algo frustrante.

Total — 83
El primer simulador de F-1 para Mega CD presenta una excesiva dificultad que se ve compensada por las imágenes digitalizadas.

Lo Mejor
- El circuito de Mónaco.
- Las digitalizaciones en movimiento de las carreras, boxes, pilotos y público.

Lo Peor
- Es casi imposible clasificarse para un Gran Premio.



Columbia Tri Star Home Video solicita tu ayuda consolera.. Algunos de los personajes y objetos de sus juegos han huído y no han resistido la tentación de esconderse en las páginas de Hobby Consolas. Van a estar en sus escondites durante un mes así que empieza a buscarlos...

Rash ha huído de BATTLETOADS DOUBLE DRAGON, pero no contento con eso, ha convencido al simpático ratoncillo de LA MATE para que se vaya con él, y así hacer el viaje en compañía. Además, como no podían llegar solos hasta su objetivo (HOBBY CONSOLAS), optaron por secuestrar el helicóptero de CHOPLIFTER III y así llegar hasta la redacción, donde, ayudados por los grandes conocimientos de informática de Cyberjobe de THE LAWNMOWER MAN, lograron introducirse en las páginas de la revista.

Sabemos que tú puedes encontrarlos.

Bases del concurso

1. - Podrán participar en el sorteo, todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS, que envien el cupón (no valen fotocopias), con las respuestas correctas a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS,S.A.
Revista HOBBY CONSOLAS
Apartado de Correos 400
28100 Alcobendas (Madrid)

Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO "SE BUSCAN"

2. -.Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 28 Agosto de1994 al 7 de Octubre 1.994.

3. -.El sorteo se celebrará en Madrid, el día 1O de Octubre 1.994. y los ganadores se publicarán en el número de Noviembre la revista HOBBY CONSOLAS.

4.- De entre todas las cartas recibidas se extraerán cuatro cartas que serán ganadoras de una Mountain Bike de 18 velocidades cada una. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

5.- El ganador dispondrá de tres meses desde la publicación del listado de ganadores en la revista, para - caso de no recibir el premio - notificar a la revista el extravío del mismo.

6. -El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7 -.Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de este sorteo: HOBBY PRESS y COLUMBIA TRI STAR HOME VIDEO.

Recompensa

4 Mountain Bikes de 18 velocidades



Cupón de Respuesta

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad:..............................Provincia:..................
Telefono:..........................Código Postal:..................

Los personajes están en las páginas:

Battletoads	Claymates	Choplifter	Lawnmover
		 	
Pg:.........	Pg:.........	Pg: 126	Pg: 130



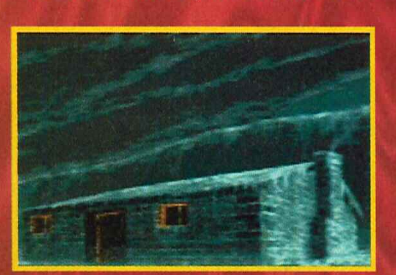
SHADOW OF THE BEAST II

La paciencia del guerrero

Psygnosis y «Shadow of the Beast». Una pareja muy especial que necesita un jugador no menos especial para ser un éxito. Su, cómo no, especial desarrollo os convierte en un héroe que intenta rescatar a su hermana de las garras de un poderoso mago.

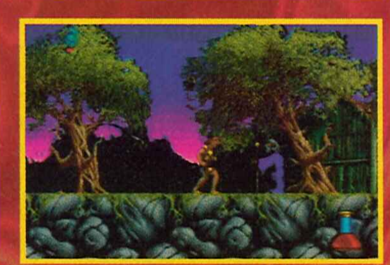
El mapeado del juego no es amplio ni su desarrollo largo, pero no os engañéis, resulta sumamente difícil. Y no sólo por los ineludibles enemigos, sino, ante todo y sobre todo, por la complejidad de la trama que se cierne sobre el jugador. No basta con ir eliminando criaturas de pesadilla, ni con encontrar llaves, ni con dar con entradas secretas, ni comprar licores en recónditas tiendas. Hay que hacer todo esto y más, según un orden concreto y en el momento adecuado.

Hay muchas trampas, muchos interruptores sorpresa y muchos laberintos que pueden acabar con la paciencia del santo Job. La clave del juego es encontrar el camino correcto llevando los objetos apropiados y realizando la acción que se espera de vosotros. Si sois capaces de aguantar el ritmo continuo de ensayar y, si os equivocáis, volver a empezar, tendréis diversión asegurada por mucho tiempo. Eso sí, una diversión muy especial.









PUNTUACIÓN

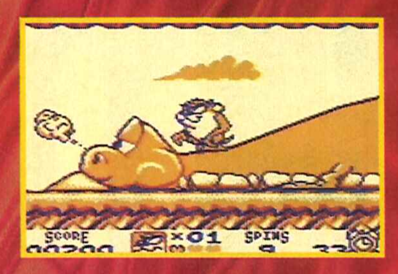
Un compacto que mezcla el arcade con las características de programas como «Another World» o «Flashback», si bien abre casi todo su mapeado desde el principio, dejando a la suerte o a la eliminación, a base de repetir, el hallazgo de la solución. No es fácil de jugar, pero puede resultar absorbente si llega a engancharte.

74

NINTENDO GAME BOY

TAZMANIA

Cinco islas para saciar el apetito





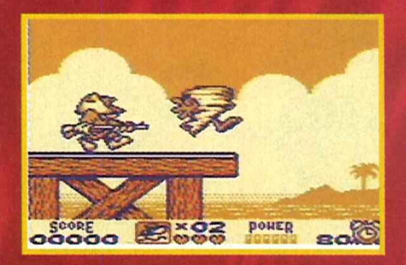


Christmas Island Capers, Easter Island Antics, Fantasy Island Frolics, Dark Island Drip y Dodo Island Devils. Éstas son las cinco islas que el personaje más voraz de la Warner, Taz, debe recorrer para evitar convertirse en una atracción zoológica.

El caso es que el Diablo de Tazmania se ha escapado del zoo ACME y tiene que esquivar al cazador que intenta encerrarle de nuevo. Para no variar, Taz cuenta con la habilidad de transformarse en un torbellino arrasador, y puede saltar sobre las criaturas que pueblan cada isla para detenerlas momentáneamente y evitar que le resten energía.

Cada una de las cinco islas está dividida en varios niveles que abarcan plataformas, con la variante de que en ocasiones tendrá que superarlas a bordo de un coche de feria o de vagonetas de esas que emplean los mineros. También debe afrontar otros niveles en los que será arrojado al agua, así como correr como alma que lleva el diablo por parajes desérticos mientras esquiva vallas e intenta recoger corazones, diamantes e incrementar su reserva de torbellinos, ya que cuenta con un número limitado de ellos .

Y por si todo esto no fuera suficiente tarea, al final de cada isla le espera el consabido enemigo final que pondrá todo su empeño en acabar con la fuga de Taz. Menos mal que al mando de la portátil de Nintendo estaréis vosotros para que el glotón Taz vaya siempre por el buen camino.





PUNTUACIÓN

En vista de los buenos resultados que Sunsoft ha obtenido con el filón Warner, no es de extrañar que continúe en esta línea. Esta vez Taz protagoniza un simpático cartucho, que destaca por su calidad gráfica y por su variedad de niveles. Sin embargo, los más exigentes lo encontrarán algo repetitivo en su mecánica y demasiado facilón.





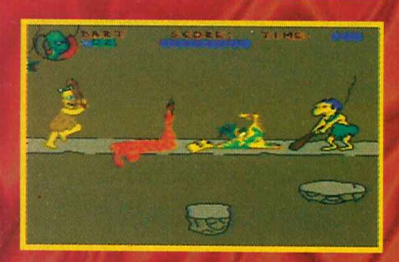
VIRTUAL BART

Los mundos virtuales del pequeño Simpson









Bart Simpson ataca de nuevo. En esta ocasión el escenario es la Escuela de Springfield, que celebra su fiesta anual con las exhibiciones de alumnos habituales en este tipo de eventos. Y entre acto y acto, ¿quién puede tener todas la papeletas para quedar encerrado en la máquina de realidad virtual que se muestra en la celebración? No podía ser otro que nuestro amigo Bart.

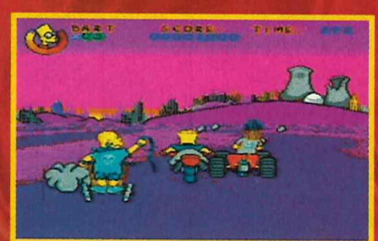
Atrapado en los engranajes de la máquina, este gamberrete se va a ver trasladado a excéntricos mundos llenos de dificultades. Y tendrá que completar todos los niveles de cada uno de ellos si quiere volver al mundo real.

Seis son los posibles destinos de Bart una vez inmerso en la máquina de realidad virtual. En Pork Factory veréis al protagonista de la aventura convertido en cerdo e intentando liberar a sus compañeros porcinos antes de que Krusty les convierta en jamón. Waterslide supone un baño refrescante en un tobogán acuático, que se convierte en un laberinto del que hay que encontrar la salida. Por su parte, Bart Rash os ofrece la oportunidad de conducir una moto mientras hacéis lo posible por poneros a salvo de la explosión del reactor nuclear de Springfield.

En Baby Bart las tornas cambian, para controlar a nuestro amigo cuando todavía usaba pañales mientras se columpia por los árboles. En School Photo tomates pochos y buena puntería es todo lo que necesita Bart para estropear su foto de clase. Y por último, en Jurassic Bart se va a ver atrapado en el cuerpo de un dinosaurio.











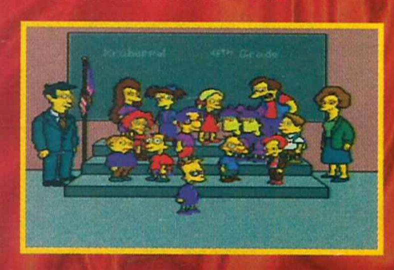




En definitiva, se ha concebido cada fase o mundo de una manera totalmente diferente, con la intención de abarcar diferentes estilos de juego y dotarlos de la mayor variedad posible.

Además, y como viene siendo habitual en los cartuchos que protagoniza el retoño de los Simpson, no faltan a lo largo del juego las apariciones del resto de los personajes de Matt Groening. Eso sí, cuidado con ellos, porque no siempre llegarán en plan amistoso.





PUNTUACIÓN

A pesar del tirón del protagonista y de la, en principio, llamativa concepción del cartucho, con este juego me he llevado una gran decepción. Los gráficos dejan mucho que desear, las melodías y efectos sonoros son capaces de provocar pesadillas, y dudo mucho que pueda gustar a alguien más que a una reducida minoría que sienta tanta devoción por Bart Simpson y que sea capaz de aguantar hasta el final este juego. Acclaim ha intentado llevar el apasionante mundo de la realidad virtual a Springfield y Super Nintendo, pero se ha estrellado en el intento. Una lástima.



LO MÁS NUEVO



THE INCREDIBLE HULK

De un verde desvaído







El increíble Hulk aterriza en Master System un mes después de que lo hiciera en las otras dos consolas de Sega. Y llega con la misma historia que las versiones ya comentadas.

La Masa va a tener que enfrentarse a viejos conocidos de sus aventuras impresas. Y todo por culpa de The Leader, quien ha decidido que la Tierra sólo merece ser gobernada por una persona de su elevado nivel intelectual, por lo que ha decidido dominarla. Para ello, cuenta con el apoyo de otros cuatro supervillanos: Tyrannus, Rhino, Absorbing Man y Abomination. Pero Hulk está dispuesto a atravesar las cinco fases que le llevarán a enfrentarse con todos ellos.

Claro, que aunque la fuerza de nuestro protagonista es conocida mundialmente, debe recoger las capsulas de Gamma y Gamma Mega que le aportan status superiores de fortaleza. Y para volver a ser humano, ha de hacer lo mismo con las transformadoras que le convierten en el doctor Banner.







PUNTUACIÓN

No acaba de convencer la aparición de La Masa en los 8 bits de Sega. A pesar de que no ponemos en duda que U.S. Gold ha intentado realizar un juego en condiciones, los resultados no alcanzan las expectativas. Aún así, por su aire Marvel gustará a los aficionados a los comics cuando se acostumbren a los continuos parpadeos.



NINTENDO SUPER NINTENDO

JAMMIT

El basket está en la calle

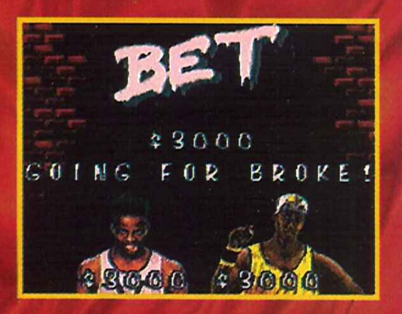
Hasta ocho competiciones distintas os ofrece «Jammit». Y ello dentro de una mecánica de juego que se sale de lo habitual en cartuchos baloncestísticos, ya que antes de cada partido debéis apostar dinero por vuestra victoria.

Para llegar a ser prácticamente invencibles y así poder acumular dólares, tres son los personajes que os ofrece la máquina: Chill, Roxy o Slade, cada uno de los cuales posee sus propias cualidades de juego. Igualmente, tres son las canchas en las que podéis desarrollar vuestra habilidad, sin contar con vuestro objetivo final, el feudo de Judge.

En cuanto al aspecto técnico, una de las novedades más reseñables que presenta este programa es el gran tamaño de los sprites de los jugadores, lo que permite una elevada jugabilidad. Además, cuando hagáis una jugada espectacular cerca de canasta, la "cámara" se acercará para ofreceros unas excelentes animaciones renderizadas de mates, tapones o brillantes entradas.

Las digitalizaciones de voces, junto con los variados temas musicales habituales en un juego de baloncesto callejero, tampoco tienen ningún desperdicio. Aunque a veces las exclamaciones puedan parecer un poco macarras...











PUNTUACIÓN

El primer aspecto que sorprende en este juego de basket uno contra uno es el gráfico, especialmente ese acercamiento de la imagen cuando se realiza una jugada cerca del aro. Los sprites, además de tener un tamaño considerable, realizan un buen número de movimientos, y el doble scroll es un signo más de la calidad del programa.



SUPER NINTENDO

KNIGHTS OF THE ROUND

La búsqueda del Santo Grial continúa





Según cuenta la leyenda, sólo el cáliz de Cristo puede reunificar una Inglaterra divida en guerras internas. Por eso Arturo, proclamado rey tras extraer la espada Excalibur de la piedra donde se encontraba aprisionada, junto a sus dos amigos Percival y Lancelot, van a emprender su búsqueda a través de lugares remotos.

Con posibilidad para dos jugadores simultáneos, este arcade de aventuras ejercitará vuestro manejo de la espada, ya que tendréis que luchar contra caballeros de increíbles armaduras con la única ayuda de las magias de Merlín. Tres niveles de dificultad completan un juego con grandes sprites y multitud de items.

Por lo demás, si bien los paisajes son coloridos y bien definidos, las escasas animaciones de los personajes resultan bastante lentas. Pero debe ser que en la Edad Media aún no conocían la velocidad.









PUNTUACIÓN

Esta vez Capcom ha quedado por debajo de sus posibilidades. A primera vista el juego promete, gracias a una realización técnica aceptable, en la que destaca el tamaño de los personajes y la utilización pertinente del scroll. Sin embargo, la escasa originalidad que presenta el desarrollo del juego le sitúa muy cerca del aburrimiento.





LEGEND

Luchas Medievales

Aldeas de piedra, madera y paja, magos de oscuros poderes, villanos y ladrones, castillos que encierran enigmas tras sus muros, dragones que escupen fuego, y el acero como única ley que rige las relaciones entre los hombres. Éstos son algunos de los elementos más comunes en las historias medievales, leyendas sobre mitos y epopeyas que tal vez sólo ocurrieron en las mentes de quienes las quisieron imaginar. Y éste es el ambiente que recrea «Legend», en un arcade de aventuras/lucha de scroll horizontal y escenarios de excelente calidad gráfica, que no se ve acompañado por los personajes, de escasos movimientos y muy lentos en su realización.

En vuestro recorrido por las oscuras zonas medievales, dispondréis de items de magia, energía y de bonus. Las magias sólo las podréis ejecutar con dos o más items, pero una vez realizadas quedaréis sorprendidos de su gran espectacularidad.

Por lo demás, gozaréis de la posibilidad de elegir entre tres niveles de dificultad diferentes según vuestra destreza, así como de otros tantos colores para vestir al caballero protagonista de la aventura.











PUNTUACIÓN

Parece que la gastada fórmula del beat´em up sigue copando la mente de algunos programadores poco creativos. No es que estemos en contra de este mítico género, pero sí de aquellos juegos que lo utilizan para salir del paso, sin aportar ideas ni ofrecer nada nuevo a los jugadores. Y éste es el caso del presente «Legend».



Listas de Éxitos

Antes de que acabe el verano y llegue la avalancha de juegos de septiembre, vamos a hacer un repaso a los juegos que con todo mérito lideran nuestras listas. Son «FIFA Soccer», por partida doble, «Virtua Racing», «Fatal Fury Special», «Wario Land», «Kirby´s Adventure», «Sonic 2» y «Sonic Chaos». ¡Quién los tuviera todos!

Novedades para todos los gustos

La verdad es que este mes no nos podemos quejar. Se han producido entradas en casi todas las listas, y es que por estas fechas las compañías comienzan a enseñar sus cartas. Muy meritorias son las novedades en Mega CD: tres magníficos juegos, con especial mención para «Rebel Assault». En Mega Drive, los juegos de rol comienzan a dejarse ver, gracias al extraordinario «Shining Force II». «Super Metroid» no ha tenido problemas para alzarse en los primeros puestos de la lista de Super NES, y las 8 bits reciben buenos títulos. Como os decía, un buen mes.



MEGA CD

«F-1 Racing», «World Cup USA 94», «Rebel Assault»... parece que el Mega CD ha espabilado por fin, y que las novedades que presenta son cada vez más jugosas.



1	(3)	FIFA SOCCER
2	(1)	Thunder Hawk
3	(2)	Jurassic Park
4	(N)	Rebel Assault
5	(N)	World Cup USA 94
6	(5)	Battletoads
7	(8)	Sensible Soccer
8	(4)	Sonic 3
9	(6)	Mortal Kombat
10	(N)	F-1 Racing

GAME BOY

Más de diez años después, «Donkey Kong» vuelve a estar entre nosotros. Y es que al fin y al cabo los viejos videojuegos nunca mueren... si son buenos, claro.



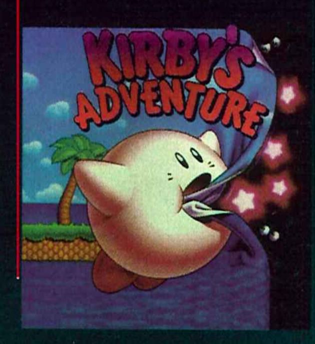
1	(R)	WARIO LAND
2	(R)	Tetris 2
3	(R)	Legend of Zelda
4	(N)	Donkey Kong
5	(R)	Cool Spot
6	(4)	Jungle Book
7	(N)	Micromachines
8	(6)	Kirby's Pinball Land
9	(R)	Jimmy Connors Tennis
10	(N)	Lawnmoverman

MEGA DRIVE

Pese a que no hay cambio alguno en los primeros puestos, se intuye que esta situación no va a durar mucho. Y uno de los principales candidatos para hacer que esta premonición se haga realidad es «Shining Force II», la segunda parte de una de las aventuras más tenebrosas y emocionantes jamás vista en Mega Drive. Como veis, en ella lucharéis con rivales de carne y hueso, y con otros que son sólo huesos.

1	(R)	VIRTUA RACING
2	(R)	Super Street F. II
3	(R)	Sonic 3
4	(R)	World Cup USA ´94
5	(8)	Pete Sampras Tennis
6	(N)	Shining Force II
7	(5)	FIFA Soccer
8	(7)	Dragon Ball Z
9	(N)	Jungle Book
10	(6)	Street Fighter II
11	(10)	Streets of Rage 3
12	(9)	Subterrania
13	(11)	Sonic Spinball
14	(12)	NBA JAM
15	(R)	NBA Showdown
16	(14)	Eternal Champions
17	(16)	Chaos Engine
18	(R)	Dune 2
19	(17)	Robotnik Mean...
20	(13)	Aladdin

N.E.S



Como le dejen mucho tiempo más en la primera posición, este Kirby va a acabar comiéndose todas nuestras listas. Y es que a un glotón como él no se le pueden dar tantas confianzas, que luego se te sube a la parra y a ver cómo le bajas de ella.

1	(R)	KIRBY'S ADVENTURE
2	(R)	Super Mario Bros 3
3	(4)	Jimmy Connors Tennis
4	(3)	Asterix
5	(R)	The Return of Jocker
6	(7)	Tiny Toons
7	(9)	Indy Heat
8	(6)	Battletoads
9	(10)	Star Tropic
10	(8)	Star Wars

GAME GEAR

Directamente del mundo de la televisión, llegan a la portátil de Sega los Power Rangers. Ya se han situado en la mitad de la lista, y tratándose de unos personajes con espíritu luchador como ellos, a saber dónde llegarán.



1	(R)	SONIC 2
2	(R)	Ecco the Dolphin
3	(R)	Jungle Book
4	(5)	Sonic Spinball
5	(4)	Micromachines
6	(N)	Power Rangers
7	(6)	Aladdin
8	(R)	NBA Jam
9	(N)	Asterix and the...
10	(N)	Daffy Duck

SUPER NINTENDO

Probablemente si hubiese sabido lo poco que iba a tardar en ocupar uno de los primeros puestos de nuestras listas, «Super Metroid» habría salido antes para la Super. Pero con la calidad que encierra, ¿qué es lo que esperaba?



1	(2)	FIFA SOCCER
2	(1)	Mario All Star
3	(R)	Dragon Ball Z 2
4	(6)	Megaman X
5	(N)	Super Metroid
6	(5)	World Cup USA 94
7	(4)	S.F. II Turbo
8	(7)	Jimmy Connors Tennis
9	(N)	Jungle Book
10	(8)	NBA JAM
11	(10)	Equinox
12	(N)	Jelly Boy
13	(N)	Pack Attack
14	(9)	Clayfighters
15	(11)	Final Fight 2
16	(N)	Fievel Goes West
17	(12)	Rock'n Roll Racing
18	(13)	Star Wing
19	(14)	Turn and Burn
20	(N)	Battletoads...

NEO GEO

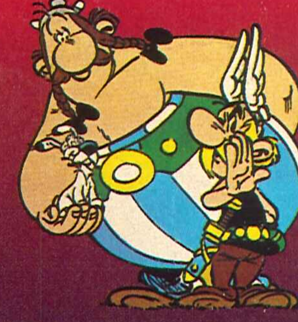


En Neo Geo se agradece que un cartucho rompa la habitual norma de los juegos de lucha. Por eso, y porque se lo merece, «Super Side Kicks 2» sigue ascendiendo puestos.

1	(R)	FATAL FURY ESPECIAL
2	(R)	Art of Fighting 2
3	(R)	Samurai Shodown
4	(5)	Super Side Kicks 2
5	(4)	World Heroes 2
6	(7)	Fatal Fury 2
7	(8)	Sengoku 2
8	(9)	Three Count Bout
9	(6)	Super Side Kicks
10	(R)	View Point

MASTER SYSTEM

No sabemos qué es lo que Asterix le está contando al oído a su orondo amigo Obelix, pero probablemente sea la táctica a seguir para llegar a superar a Mowgi, los Micros, Ecco y a Sonic.



1	(R)	SONIC CHAOS
2	(R)	Ecco the Dolphin
3	(4)	Micromachines
4	(3)	Jungle Book
5	(N)	Asterix and the...
6	(5)	World Cup USA 94
7	(R)	Aladdin
8	(N)	Daffy Duck
9	(6)	Land of Illusion
10	(9)	Robotnik's Mean...

TRIBUNA ABIERTA

Atari Jaguar, 3DO, Saturn, PlayStation, Ultra 64... la verdad es que últimamente estamos apabullados ante tanto lanzamiento. ¡Y eso que algunas ni siquiera han salido! Aunque vosotros, como siempre, estáis al tanto de todo, y el tema de las nuevas consolas no es una excepción. La mayoría de vuestras cartas coinciden en un punto: los proyectos de Sega y Nintendo son los que más confianza os inspiran. Pero además hay algo en lo que todos estáis de acuerdo: los precios que se están barajando para algunos de estos soportes son casi prohibitivos. Está claro que éste es un asunto del que tienen que tomar buena nota las compañías, ya que es una opinión generalizada y no puede pasar desapercibida.

TRIBUNA ABIERTA

¿Que pensais de las nuevas consolas ?
Pienso que está muy bien ,pero se está exagerando demasiado ,hasta tal punto que solo piensan en sacar nuevas consolas y proyectos como idiotas . Esta bien que saquen una consola o incluso dos por compañía , pero los muy pesados solo piensan en sacar más y más consolas con muchos megas y basura de ese tipo .Creo que deberían pensar (si es que piensan)en perfecionar más las nuevas consolas que piensan lanzar al mercado ,en vez de ir a lo loco .Eso solo ayudaría a que otras consolas de menor capacidad se vayan al traste (incluso antiguas consolas tambien de su compañía) .
Respecto a la otra pregunta .¿ por cual apostáis ? está claro ,por la mejor, la Project reality (ULTRA 64) .

Saludos al director.

Hugo Martinez

Hugo Martínez (Vitoria)

"...se está exagerando demasiado, hasta tal punto que sólo piensan en sacar nuevas consolas y proyectos como idiotas. Está bien que saquen una consola o incluso dos por compañía, pero los muy pesados sólo piensan en sacar más y más consolas, con muchos megas y basura de ese tipo. Creo que deberían pensar (si es que piensan) en perfeccionar más las nuevas consolas que piensan lanzar al mercado, en vez de ir a lo loco.

Respecto a la otra pregunta ¿por cuál apostáis? Está claro, por la mejor, la Project Reality (Ultra 64)".

Albert Sadó (Torella)

"En primer lugar, yo creo que todas las consolas no van a tener éxito. Porque unas compañías como Phillips, Sony y Panasonic, que se han pasado la vida fabricando radio-casettes, videos, etc., ¿qué futuro pueden tener en el mundo de los videojuegos? Yo creo que la consola que va a tener más éxito y la más deseada será la Saturn, sin duda, y no la Ultra 64, que para hacerla necesita unirse a una compañía que utiliza gráficos de silicona. ¿Y cómo es que decíais que la Ultra 64 sería la consola del futuro, y no tiene CD-ROM?

Nota de H.C.: Excelente tu traducción literal, Albert, pero... ¿qué demonios es un gráfico de silicona?

TRIBUNA ABIERTA

¿Como estáis colegas de la Hobby? Me llamo Albert Sadó y quisiera dar mi opinión sobre las nuevas consolas que salen continuamente.

En primer lugar, yo creo que no todas las consolas van a tener éxito. Por qué, unas compañías como Philips, Sony y Panasonic, que se han pasado la vida fabricando Radio-Cassetes, vídeos etc., ¿qué futuro pueden tener en el mundo de los Video juegos?

Yo creo, que la conola que va tener más éxito y la más deseada será la Saturn, sin duda, y no la Ultra 64 que para hacerla necesita unirse a una compañía que utiliza gráficos de silicona.
Además, ¿no decíais que el CD era el soporte del futuro? ¿ Y como és que decíais que la Ultra 64 sería la consola del futuro, y no tiene CD-ROM?
Esto quiere decir que Nintendo no sabe hacer CD-ROM's!
Y como excusa bareta han dicho que utilizarían cartuchos de " Mega Memoria", ocultando a sus clientes que no saben hacer CD-ROMS.

Orense,28 de julio del 63;digo del 94.

Soy un aficionado consolero que ya creo que conoceis. Mi nombre es John Lennon,y mis friends me llaman The new John Lennon.Me encantaría charlar,pero me voy a centrar en el tema.

Hoy en Orense acabé de llegar la H.C.;y me sorprendió que mi carta estubiese...!!de primera!!!...a alguien le debe gustar mi música en la revista...

Bromas aparte,como el tema decía,si me gustaban las nuevas consolas;yo respondo:

1ª. Que estan muy bien técnicamente;y que me entusiasma el abance tecnológicomundial consolero.

2ª. Yo no apostaría por ninguna,y tambien por todas porque:

2ª.1.-porque aunque las conozco,y,a simple vista estan bien,NO LAS PUEDO JUZGAR hasta que no esten bien adentradas en el mercado español,y hasta que uno no se heche una partidilla...no se puede juzgar claramente.

2ª.2.-PORQUE (no todo sonFLORES donde hay PLANTAS (Frase de interpretación personal)

3ª;Que imaginando el precio,hasta dentro de unos años, no creo que pueda disfrutar de semejante lujo.

4ª;por otra parte,si hay nuevas y mejores consolas, entonces,los precios de las "viejas"supers,megas e incluso neos,bajarán,y estarán mas accesibles.

Y ahora pregunto yo;

-No tengo nada en contra vuestra,pero,¿por qué no preguntais esto un poco más adelante,cuando se pueda juzgar mejor?

THANKS A LOT HOBBY CONSOLAS

Os aprecia very much;

The new John Lennon 13 years.

P.D.;Esta vez,saludos a Ringo Starr(a ver si despiertas Ricky)

NOTA;En el dorso,un truco.

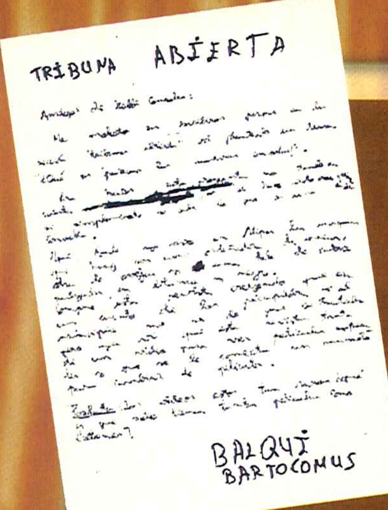
John Lennon

The New John Lennon. 13 años

"Yo no apostaría por ninguna, y también por todas, porque aunque las conozco, y a simple vista están bien, no las puedo juzgar hasta que no estén bien adentradas en el mercado español, y hasta que uno no se eche una partidilla, no se puede juzgar claramente

...imaginando el precio, hasta dentro de unos años no creo que pueda disfrutar de semejante lujo. Por otra parte, si hay nuevas y mejores consolas, entonces, los precios de las "viejas" supers, megas, e incluso neos bajarán, y estarán más accesibles.

Y ahora pregunto yo, no tengo nada en contra vuestra, pero ¿por qué no preguntáis esto un poco más adelante, cuando se pueda juzgar mejor?"



TRIBUNA ABIERTA

BALQUI BARTOCOMUS

TRIBUNA ABIERTA

Balqui Bartocomus (Mipos)

"Para hacer esta pregunta no tenéis en cuenta si se ha visto una película o si simplemente se sabe lo que es una consola.

Aquí donde yo vivo, en Mipos, las máquinas que hay son una ordeñadora de vacas, una de ovejas y una tele de catorce pulgadas en blanco y negro. Compré esta revista creyendo que era un cuento de los Picapiedra, y al principio no sé de qué se trataba, pero ya vi que esta revista trata de un vídeo para ver películas especiales y que se le conecta un mando para cambiar la película".

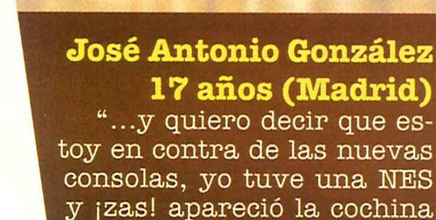
Nota de H.C.: Lo sentimos mucho Balqui, pero tal vez en breve podamos plantear la cuestión ¿Qué opináis sobre las nuevas ordeñadoras? ¿Por cuál apostáis?

Sergi Bernal. 14 años (Tarragona)

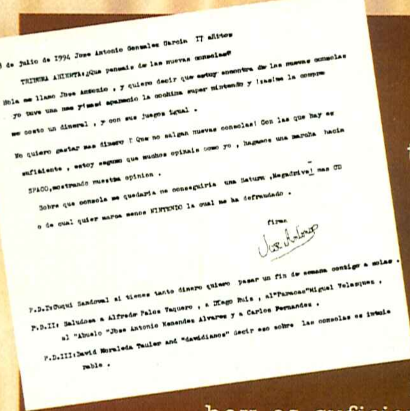
"Yo, personalmente, pienso que si salen nuevas consolas, habrá más competencia entre las empresas que distribuyen los juegos de dichas consolas, y eso es bastante bueno porque así saldrán juegos nuevo y más buenos que los anteriores.

Algún día las consolas superarán a los ordenadores, pero para eso aún falta mucho tiempo.

Yo ahora poseo una Mega Drive con Mega CD, y apostaría por la Saturn, aunque la nueva consola de Nintendo, la Ultra 64, parece que será bastante buena. Pero yo confío en la Saturn, y también en el nuevo soporte para la Mega Drive, el MD 32X, que será una gran innovación."



José Antonio González 17 años (Madrid)



28 de julio de 1994 Jose Antonio Gonzalez Garcia 17 añitos

TRIBUNA ABIERTA: ¿Que pensais de las nuevas consolas?

Hola me llamo Jose Antonio, y quiero decir que estoy encontra de las nuevas consolas yo tuve una nes y ¡zas! aparecio la cochina super nintendo y ¡zas! me la compre me costo un dineral, y con sus juegos igual.

No quiero gastar mas dinero ¡ Que no salgan nuevas consolas! Con las que hay es suficiente, estoy seguro que muchos opinais como yo, hagamos una marcha hacia SPACO, mostrando nuestra opinion.

Sobre que consola me quedaria me conseguiria una Saturn, Megadrive+ mas CD o de cual quier marca menos NINTENDO la cual me ha defraudado.

firma

P.D.I: Cuqui Sandoval si tienes tanto dinero quiero pasar un fin de semana contigo a solas.

P.D.II: Saludos a Alfredo Palos Vaquero, a Diego Ruiz, al "Paracas" Miguel Velasquez, al "Abuelo" Jose Antonio Menendez Alvarez y a Carlos Fernandez.

P.D.III: David Moraleda Tauler and "davidianos" decir eso sobre las consolas es intolerable.

"...y quiero decir que estoy en contra de las nuevas consolas, yo tuve una NES y ¡zas! apareció la cochina Super Nintendo y ¡zas! me la compre, me costo un dineral, y sus juegos igual.

No quiero gastar más dinero ¡Que no salgan más consolas! Con las que hay es suficiente, estoy seguro que muchos pensáis como yo, hagamos una marcha hacia Spaco mostrando nuestra opinión.

Sobre qué consola me quedaría, me conseguiría una Saturn, Mega Drive más Mega CD o de cualquier otra menos Nintendo, la cual me ha defraudado."

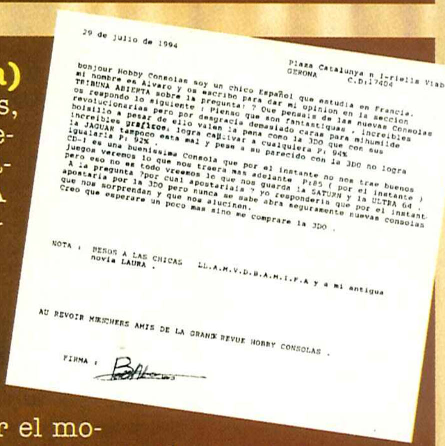
Hugo Daniel Suárez (Móstoles)

"Yo pienso que la nueva generación de consolas va a afectar a la gente que no disponga de un gran capital para las consolas, como el clan albaceteño Sandoval, debido a que hay gente que tiene una consola de 16 bits, y no le hará mucha gracia "enterrarla" y comprar una nueva consola de la nueva generación (por lo menos a mí).

Lo único que merece la pena y creo que va a triunfar es el Mega 32X; y yo, por lo menos, me lo voy a comprar. Lo tiene todo: 1. Cuesta 25.000 pelas más o menos (probablemente más). 2. Potencia en colores al Mega CD, cosa que le viene muy bien a este formato. Y 3. Tiene juegazos de buena calidad.

En resumen, las nuevas consolas son muy buenas, pero no renuncies a tu consola."

Álvaro (Gerona)



29 de julio de 1994

Plaza Catalunya n 1-rielle Viab
GERONA C.D:17404

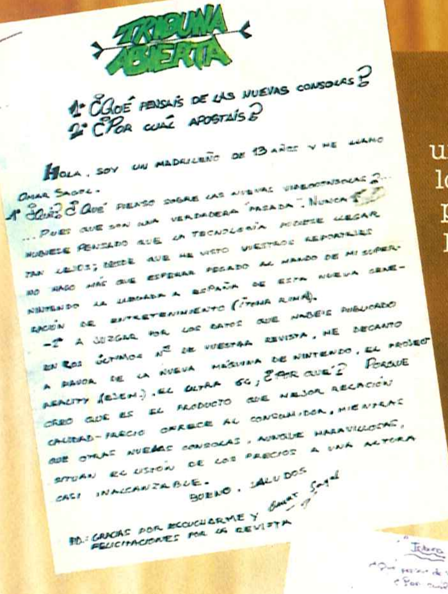
bonjour Hobby Consolas soy un chico Español que estudia en Francia. mi nombre es Alvaro y os escribo para dar mi opinion en la seccion TRIBUNA ABIERTA sobre la pregunta: ? Que pensais de las nuevas Consolas os respondo lo siguiente : Pienso que son fantastiquas , increibles revolucionarias pero por desgracia demasiado caras para mihumilde bolsillo a pesar de ello valen la pena como la 3DO que con sus increibles graficos logra cautivar a cualquiera P: 94% la JAGUAR tampoco esta mal y pese a su parecido con la 3DO no logra igualaria P: 92% . CD-I es una buenisima Consola que por el instante no nos trae buenos juegos veremos lo que nos traera mas adelante P:85 (por el instante) pero eso no es todo vreemos lo que nos guarda la SATURN y la ULTRA 64 . A la pregunta ?por cual apostariais ? yo responderia que por el instant apostaria por la 3DO pero nunca se sabe abra seguramente nuevas consolas que nos sorprendan y que nos alucinen. Creo que esperare un poco mas sino me comprare la 3DO .

NOTA : BESOS A LAS CHICAS LL.A.M.V.D.B.A.M.I.F.A y a mi antigua novia LAURA .

AU REVOIR MESCHERS AMIS DE LA GRANDE REVUE HOBBY CONSOLAS .

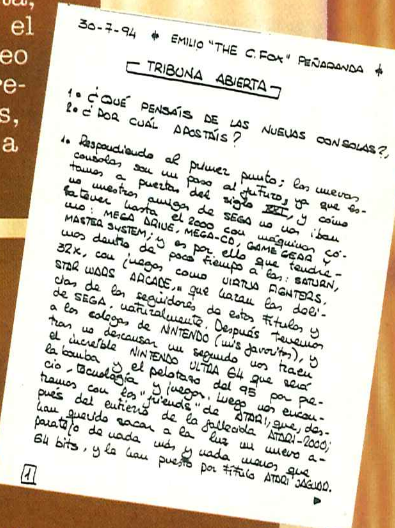
FIRMA :

"Pienso que son fantásticas, increíbles, revolucionarias, pero por desgracia demasiado caras para mi humilde bolsillo. A pesar de ello valen la pena, como la 3DO que con sus increíbles gráficos logra cautivar a cualquiera. P: 94%. La Jaguar tampoco está mal, y pese a su parecido con la 3DO, no logra igualarla. P: 92%. CD-I es una buenísima consola que por el momento no nos trae buenos juegos, veremos lo que nos traerá más adelante. P: 85% (por el instante). Pero eso no es todo, veremos lo que nos guarda la Saturn y la Ultra 64."


TRIBUNA ABIERTA
1º ¿Qué pensáis de las nuevas consolas?
2º ¿Por cuál apostáis?

Omar Sagol. 13 años (Madrid)

"¿Qué pienso sobre las nuevas video consolas? Pues que son una verdadera "pasada". Nunca hubiese pensado que la tecnología pudiese llegar tan lejos; desde que he visto vuestros reportajes no hago más que esperar pegado al mando de mi Super Nintendo la llegada a España de esta nueva generación de entretenimiento (¡Toma rima!). A juzgar por los datos que habéis publicado en los últimos números de vuestra revista, me decanto a favor de la nueva máquina de Nintendo, el Project Reality (ejem, el Ultra 64). ¿Por qué? Porque creo que es el producto que mejor relación calidad-precio ofrece al consumidor, mientras que otras nuevas consolas, aunque maravillosas, sitúan el listón de los precios a una altura casi inalcanzable".


30-7-94 EMILIO "THE C.FOX" PEÑARANDA
TRIBUNA ABIERTA
1º ¿Qué pensáis de las nuevas consolas?
2º ¿Por cuál apostáis?

Emilio J. Pe (Alicante)

"Las nuevas consolas son un paso al futuro, ya que estamos a las puertas del siglo XXI, y nuestros amigos de Sega no nos iban a tener hasta el 2000 con máquinas como Mega Drive, Mega CD, Game Gear y Master System... Después tenemos a los colegas de Nintendo (mis favoritos), y tras no descansar un segundo nos traen el increíble Nintendo Ultra 64 que será la bomba y el pelotazo del 95 por precio, tecnología y juegos.

Yo apuesto, naturalmente, por la mejor, que es el Ultra 64, aunque no descarto el 3DO, la Atari Jaguar y ya por último la Saturn".



Ego (Madrid)

"...yo creo que está bien que aparezcan nuevas consolas, al igual que salen coches más modernos, 1.000.000.000 de almohadas cervicales...

Pero hay un problema en todo esto: según leí hace poco tiempo, al salir estas consolas desaparecerán los 8 bits. Hay gente que no se puede permitir gastarse determinadas cantidades (40.000 pelas) en consolas, ni 15.000 en cada video-juego, así que pasarán de las consolas, y las compañías Sega y Nintendo venderán menos, y vuestra revista igual. Les aconsejo que no quiten las 8 bits."

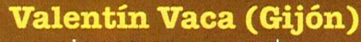


Marco A. Durán (La Coruña)

"Por supuesto, yo apostaría por el Ultra 64, porque si Nintendo cumple todo lo que dice (seguro que sí), mucho me temo que las demás compañías tendrán que morder el polvo.

La característica que hará que sea líder en el mercado será, sobre todo, el precio: una máquina de calidad superior vendiéndose a la mitad de precio que las consolas rivales. ¡Increíble! Que copien otras compañías que dejan que sus usuarios se gasten cantidades astronómicas en aparatejos mediocres.

La segunda característica que la hará tan popular será la alianza con Silicon Graphics. Si sus ordenadores son capaces de crear un juego con esa calidad gráfica en la Super Nintendo, qué harán en el Ultra 64.".



Valentín Vaca (Gijón)

"Sobre las nuevas consolas, yo pienso que es estupendo que salgan consolas mejores y en cantidad, porque así tienen que competir para dar el mejor producto al mejor precio y eso nos beneficia a todos (Segadictos y Nintendoadictos).

El problema que se plantea es que las nuevas consolas en un principio van a tener un precio elitista, y otro problema es que, quitando Saturn y Project Reality, el resto de las consolas van a ser difíciles de encontrar, y comprarlas de importación siempre da problemas.

...yo me decanto por la Saturn, porque pienso que Sega siempre va a ir un paso por delante de Nintendo. También porque Sega tiene un escaparate y una experiencia contrastada con las recreativas tipo Daytona o Virtua Racing. Aunque como soy una persona cauta, voy a tirar con mi Mega Drive hasta que la Saturn tenga un añito y haya bajado el precio y me regalen más juegos".

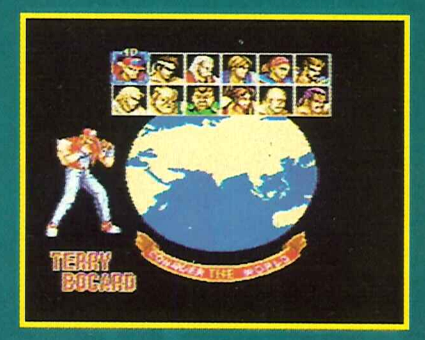
Tomad nota del próximo tema: ¿Qué opináis sobre la publicidad que hacen las compañías de sus productos? Y recordad que debéis enviar vuestras cartas a...

Hobby Press S.A.
Hobby Consolas
c/de los Ciruelos nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 (Madrid)
Indicando en el sobre
TRIBUNA ABIERTA

LASERS

FATAL FURY 2

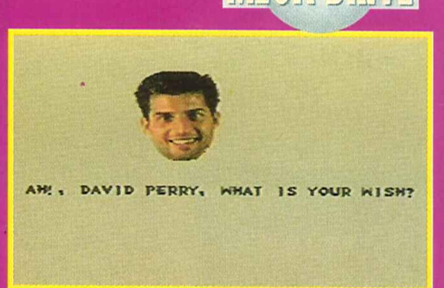
JUGAR CON LOS JEFES:
Cuando las siglas "TAKARA" aparezcan en pantalla y comience a sonar la música, pulsa B, A, X, Y, ARRIBA, IZQ, ABAJO, DRCHA, L y R. Un truco para hacer que este juego sea casi interminable.





ALADDIN

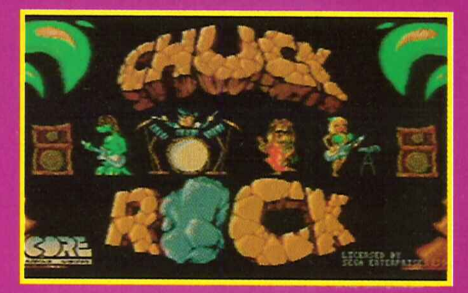
NO SE LE PUEDE PEDIR MÁS A UN TRUCO :
A un juego de altura le corresponde un truco de altura. Escucha con atención y no pierdas comba.
Este código te llevará a una pantalla de opciones especiales cargada de ventajas. Sólo debes presionar en la pantalla de opciones A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B y B. "¡GENIAL!".





CHUCK ROCK

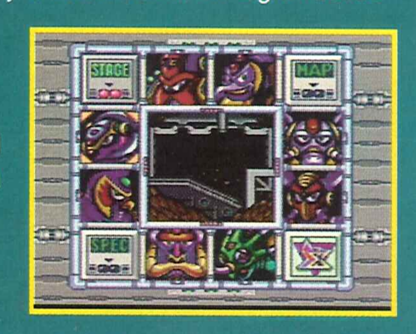
SELECCIÓN DE NIVEL;
Mientras el grupo de Rock esté tocando, pulsa los botones A, B, DRCHA, A, C, A, ABAJO, A, DRCHA y A. Ahora espera a que el guitarrista te mire, pulsa los botones A, B y C simultáneamente y... ¡truco en marcha!





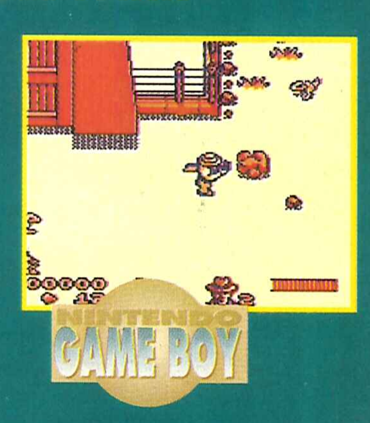
MEGAMAN X

BOLA DE FUEGO :
Antes de nada, debes introducir este código para comenzar a jugar con los ocho primeros niveles completos, la barra de energía llena, 4 tanques, la pistola, el casco y las botas:
8441, 2176, 4423.
Vé a la pantalla de "Armor Armage" y recoge todas las cápsulas de energía que estén sobre la puerta que conduce a la habitación del jefe. Sal usando la unidad de escape de tu inventario, y repite la misma operación 4 veces más. La quinta vez tendrás que llegar con la barra de energía a tope y encontrarás una cápsula Power-up. Entra entonces en la sala y encontrarás al Dr. Light vestido con la ropa de Ryu. Él te dará la capacidad de Bola de Fuego.
Se desarrolla como en el «SFII» (abajo, diagonal izquierda/abajo, izquierda y disparo), pero recuerda que has de tener completa la barra de energía.



JURASSIC PARK

A PASOS DE DINOSAURIO:
Cuando el Tiranosaurios Rex aparezca en la pantalla, pulsa ARRIBA, ABAJO, IZQ., ARRIBA, ABAJO y DRCHA. Repite esta operación dos veces y pulsa START para comenzar a jugar. Durante el juego mantén presionado START y luego pulsa Select para avanzar de nivel.



& PHASERS

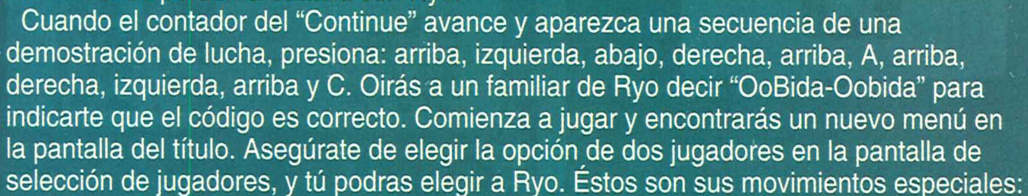
FATAL FURY SPECIAL



RYO SAKAZAKI :
Para acceder al personaje secreto, debes completar el juego en cualquiera de sus modos sin perder un solo round. El jugador secreto en el "Dream Match" es Ryo, del Art of Fighting.

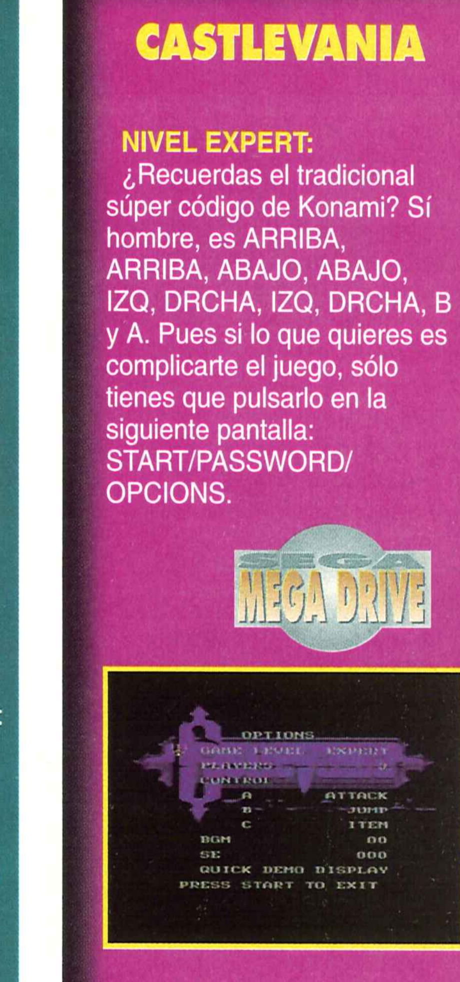


JUEGA COMO RYO SAKAZAKI :
Para luchar con el personaje secreto de la opción dos jugadores, debes tener la Memory Card y ser capaz de luchar con Ryo y vencerle. Una vez que hayas derrotado a Ryo, comienza una nueva partida y elige el juego grabado en la Memory Card para luchar con Ryo de nuevo. Ahora debes perder la battalla con Ryo.
Cuando el contador del "Continue" avance y aparezca una secuencia de una demostración de lucha, presiona: arriba, izquierda, abajo, derecha, arriba, A, arriba, derecha, izquierda, arriba y C. Oirás a un familiar de Ryo decir "OoBida-Oobida" para indicarte que el código es correcto. Comienza a jugar y encontrarás un nuevo menú en la pantalla del título. Asegúrate de elegir la opción de dos jugadores en la pantalla de selección de jugadores, y tú podras elegir a Ryo. Éstos son sus movimientos especiales:



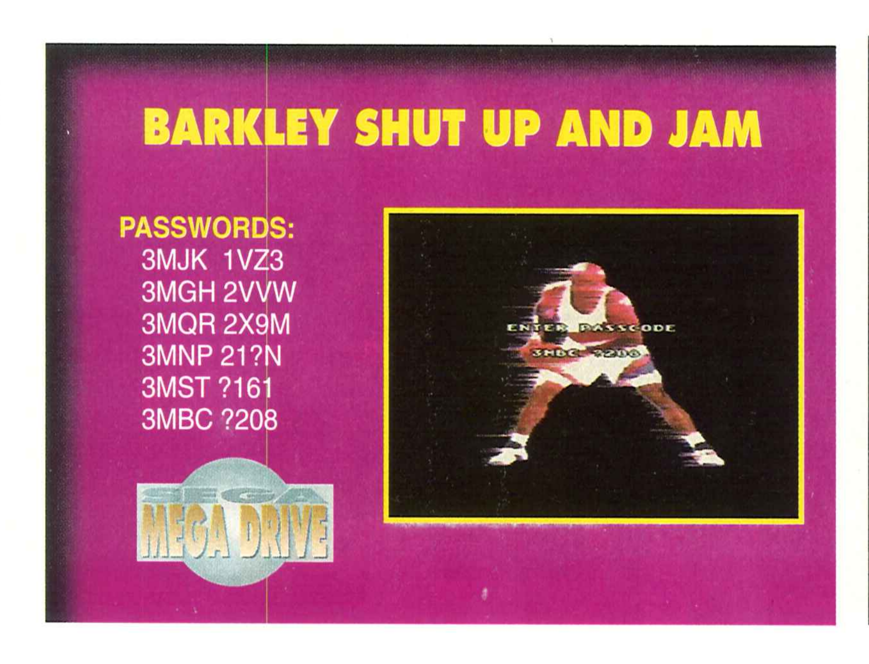
Bola de Fuego : abajo, diagonal dcha /abajo, derecha, A ó C
Super Uppercut : dcha, abajo, diagonal dcha / abajo, A ó C
Fire Kick : diagonal izq / abajo, diagonal dcha / arriba, B ó D
First of Fury : presiona C repetidamente
Mega FireBall : dcha, izq, diagonal izq / abajo, abajo, diagonal dcha / abajo, dcha, C.
Desperation Attack : abajo, diagonal izq/abajo, izq, diagonal izq/abajo, drcha, B y D simultáneamente (este golpe sólo se puede efectuar si la barra de energía está baja).

SOUND TEST:
Pausa el juego y pulsa A, B, C, D y A. Ahora podrás oír todos los sonidos y melodías diferentes que contiene el cartucho.



CASTLEVANIA

NIVEL EXPERT:
¿Recuerdas el tradicional súper código de Konami? Sí hombre, es ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQ, DRCHA, IZQ, DRCHA, B y A. Pues si lo que quieres es complicarte el juego, sólo tienes que pulsarlo en la siguiente pantalla: START/PASSWORD/ OPCIONS.



BARKLEY SHUT UP AND JAM

PASSWORDS:
3MJK 1VZ3
3MGH 2VVW
3MQR 2X9M
3MNP 21?N
3MST ?161
3MBC ?208



HOLE-IN-THE-GOLF

HOYO SECRETO :
Para patear en el hoyo 19, debes seleccionar modo-práctica. Camina fuera de los límites superiores del campo,señala el punto que está en la parte superior de los mismos, y ya puedes empezar a golpear.

LASERS

TMNT TOURNAMENT FIGHTERS

Escucha atentamente este consejo y sigue paso a paso las siguientes indicaciones. Si quieres triunfar en este increíble juego, lo único que has de hacer es introducir siempre en el segundo pad y en la pantalla del título estas combinaciones:



DIEZ CRÉDITOS :
B, B, B, A, A, A, X, X, X, X, X, X y X. Oirás una explosión si lo has hecho bién. Vé a la pantalla de opciones y observa cómo tu número de créditos ha aumentado hasta 10.



ATAQUE DEFINITIVO
Presiona en la pantalla del título y en el segundo pad: ARRIBA, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA, X, Y, B, A, X, Y, B, A y X. Oirás una explosión si has introducido bien el código. Vé al modo "Story Battle Mode" y selecciona el jugador que prefieras.



LUCHAR EN NUEVOS ESCENARIOS :
Para luchar en dos nuevos escenarios, pulsa L, R, L, R, L, R y A, como siempre en la pantalla de títulos. Selecciona modo Vs y podrás luchar montado en tren y en el increíble mundo del cine en el Estudio 6.



LUCHAR CON LOS JEFES:
Recuerda: conecta el segundo mando, espera hasta que la pantalla de títulos aparezca, y presiona en el segundo mando: X, ARRIBA, Y, IZQ, B, ABAJO, A, DRCHA, X y ARRIBA. Oirás a Aska. Vete al modo Vs y presiona IZQ. en el primer mando. Ahora podrás jugar como un jefe.



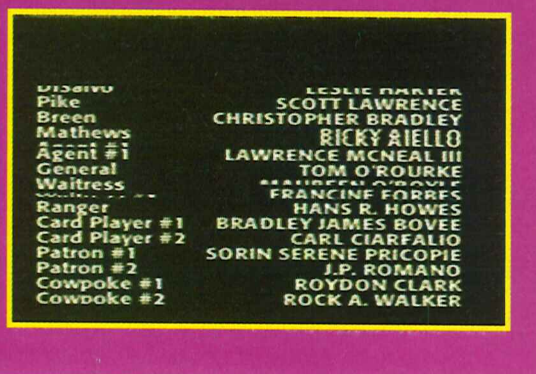
VELOCIDAD HI-3:
Con el mismo procedimiento inicial, pulsa: ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQ, DRCHA, IZQ, DRCHA, B y A. La opción "Hi-Speed of 3" aparecerá en tu menú.



GROUND ZERO TEXAS

UNA ESCENA SECRETA:
En el momento en que comienzen a salir los créditos del juego, presiona sin dudarlo dos vecces C, B y A.
Después pulsa START y acederás a la escena.





SENSIBLE SOCCER

ALGO MÁS SENCILLO:
Vé a la pantalla de opciones y selecciona el nivel "Expert". Luego vé al " Club Teams", selecciona Euro Cup, elige equipo y aborta el juego cuando la primera ronda esté a punto de comenzar. Cambia de nuevo la dificultad a Easy. Vuelve a los clubs, selecciona Cup y podrás ver una opción denominada "Continue Euro Cup". Selecciónala y jugarás la Cup en el modo Easy.

SEGA MEGA DRIVE



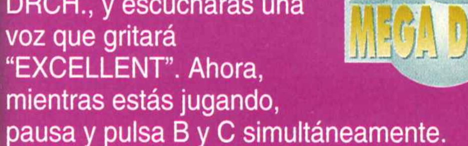
& PHASERS

FINAL FIGHT

PANTALLA ESPECIAL:
Pulsa los botones L, R y STAR en la pantalla del título, y conseguirás...



TERMINATOR 2



¡SORPRESA!:
En la pantalla del título, pulsa ARRIBA, ABAJO, IZQ., DRCH., ARRIBA, ABAJO, IZQ y DRCH., y escucharás una voz que gritará "EXCELLENT". Ahora, mientras estás jugando, pausa y pulsa B y C simultáneamente.

METAL COMBAT

CAMBIAR EL NOMBRE:
Pulsa en la pantalla del título L, A, B y L, y lograrás acceder a una pantalla en la que podrás modificar el nombre.



ROBOCOP VS TERMINATOR



ATRAVESAR EL SUELO:
Presiona A, B, C, C, C, B y A con el juego pausado, y oirás un pequeño sonido. Ahora sólo tendrás que pulsar ABAJO y C al mismo tiempo para pasar al piso anterior. Podrás repetir el truco las veces que quieras.



TURBO MODE:
Para acceder al modo Turbo, pausa el juego y pulsa A, B. C, C, B, A, C, B, A, C, B, A, A, A, C, A, C, B, C, A, C, A, C, A, B, C y B. Si logras introducir esta combinación sin cometer un solo error, oirás un pequeño sonido. Suerte, que no es fácil.



INMORTALITY LEVEL:
Una vez estás en la opción TURBOCOP, puedes acceder a unos bonos que te harán invencible. Comienza a jugar en el "Trainer" nivel y conduce a Robocop a la izquierda de la pantalla presionando arriba y C para saltar.



SELECCIÓN DE ARMAS:
El mensaje secreto del programador encierra un código extra para seleccionar armas. Con el juego pausado, pulsa: B, A, C, C, C, A, B, B, A, C, C, C, A y B. Si el código es correcto, oirás un disparo. Despausa el juego y pulsa ABAJO, A, B y C al mismo tiempo para elegir arma.



CAMBIAR LOS CARACTERES Y HACER EL JUEGO MÁS "VIOLENTO":
Pausa el juego y pulsa muy cuidadosamente C, B, A, B, B, A, B, B, C, B, B, C, C, B, B, C, B, C, A, C, C, A, A, A, B, B, B, A, C y A.



54 VIDAS:
Pausa el juego y presiona: C, C, A, A, B, B, C, C, A, A, B, B. Cuando oigas una explosión, vé al nivel secreto donde escucharás un mensaje del programador del juego.

LASERS



SUPER SOCCER

EXPULSIÓN
Cuando un jugador comete una falta, presiona los botones L y R al mismo tiempo. Esto hará que el jugador del equipo contrario reciba una tarjeta roja directa.

MEAN BEAN MACHINE

PASSWORDS:

NIVEL	CÓDIGO
2	N, A, R, AM.
3	AM, A, M, A
4	R, M, N, V.
5	A, N, N, NR.
6	NR, M, N, AM.
7	A, R, N, NR.
8	NR, M, AM, A.
9	A, NR, AM, M.
10	A, AM, R, V.
11	M, A, N, AM.
12	M, A, R, NR.
13	AM, R, V, A.



NOTA: AM- amarillo, A-azul, R- rojo, M- morado, NR - naranja, N-negro, V- verde.



STREETS OF RAGE 3

DOS JUGADORES CON EL MISMO LUCHADOR:
En el menú de selección, mueve el cursor a la opción de dos jugadores y pulsa ABAJO y C al mismo tiempo. Oirás un tono de confirmación del truco. Ahora, en la pantalla "Select Player", los dos jugadores podrán elegir al mismo luchador.





9 VIDAS:
Vé a la pantalla de opciones y mueve el cursor a " players". Introduce el segundo pad y presiona en él ARRIBA, A, B y C simultáneamente. Ahora, con el primer mando, plusa DRCHA hasta llegar al nueve.



¡QUÉ GRACIOSO EL KANGURO!:
Para luchar con el saltarín Roo, presiona en la pantalla del título ARRIBA y B a la vez. Ahora pulsa START y... a luchar toca.



DAFFY DUCK

50 VIDAS :
Cuando la pantalla muestre el título "Where there`s duck there´s fire", presiona izquierda, izquierda, derecha, derecha, Y, A, B y X. Si lo has hecho bién, oirás a Daffy gritando "¡MOTHER!". Contarás a partir de entonces con 50 vidas para terminar el juego.



& PHASERS

ART OF FIGHTING

VER EL FINAL:
Con el juego pausado, pulsa arriba, X, izquierda, Y, abajo, B, derecha, A, L e Y si deseas ver el final de este juego.

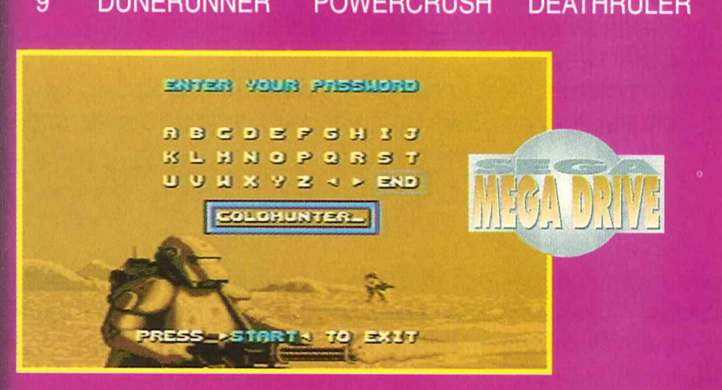


SUPER NINTENDO

DUNE II: BATTLE FOR ARRAKIS

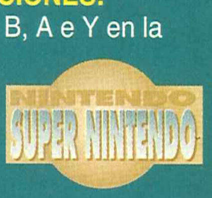
PASSWORDS:

1	ATERIDAS	ORDOS	HARKONNEN
2	DIPLOMATIC	DOMINATION	DEMOLITION
3	SPICEDANCE	SPICESABRE	SPICCESATYR
4	ETERNALSUN	ARRAKISSUN	BURNINGSUN
5	DEFTHUNTER	COLDHUNTER	DARKHUNTER
6	FAIRMENTAT	WILLYMENTAT	EVILMENTAT
7	ASHLIKENNY	SLYMELANIE	ITSJOEBWAN
8	SONICBLAST	STEALTHWAR	DEVASTATOR
9	DUNERUNNER	POWERCRUSH	DEATHRULER



SUPER STAR WARS

5 CONTINUACIONES:
Presiona X, B, B, A e Y en la pantalla Game Start, y comienza a jugar.





THE FLINSTONES

VIDAS INFINITAS:
En la pantalla de opciones, sitúate en el número de vidas (5) del primer jugador, y pulsa A, B y C mientras mueves el mando direccional en el sentido de las agujas del reloj. Mantén el boton C presionado, mientras pulsas IZQ, DRCHA, ABAJO, IZQ, DRCHA, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, IZQ, DRCHA y ABAJO.



SKITCHIN

PASSWORDS:

San Diego	VDRL HFXB YYRU
Seattle	NA3L PSFB ADF0
Washington	UAZK W0CH STVV
Detroit	5MWZ E0TQ SIDN
Chicago	CQFC TYZW 0BH3
Miami	05AB OSFM SSZS







¿Qué tal, amigos? Me imagino que disfrutando con los últimos rayos de sol de este verano, ¿no? No os voy a preguntar qué tal las vacaciones, porque se me pondrían los dientes largos, pero lo que sí voy a hacer es animaros para que cuando volváis de vuestro lugar de veraneo, cojáis papel y bolígrafo y me mandéis todas las dudas consoleras que os han surgido durante estos meses. Que para eso está vuestro amigo Yen, para sacaros de dudas. Ya sabéis que debéis escribirme a: HOBBY CONSOLAS HOBBY PRESS S.A.
C/ de los Ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes. MADRID
Indicando en una esquina: TELÉFONO ROJO.





Cuestiones de altos vuelos

Hola Yen, tengo un Mega CD y me gustaría que me contestaras a estas preguntas: **1-** ¿Sabes si saldrá en España el «Harrier Assault» de Domark? ¿Será igual que el de PC? **2-** ¿Sabes si están haciendo aviones o naves espaciales que no sean del concepto "película interactiva", como «Tom Cat Alley»? **3-** ¿Sabes algo de un juego llamado «Virtua Flying» para Mega Drive o Mega CD, con chip SVP? **4-** ¿Qué me puedes decir del «Wing Commander» para Mega CD? ¿Se hará «Strike Commander» para este sistema?

Fatiguita Brother (Cádiz).

1- *Sí saldrá, supuestamente en septiembre, pero aún no he tenido la oportunidad de jugar con él para poderte decir hasta qué punto se parece al genial simulador de PC. Por cierto, puede llevar el nombre de «Flying Nightmare».*

2- *También para septiembre será el lanzamiento de «Rebel Assault» y «Apache Attack».*

3- *Es uno de los títulos de los que se habló en los principios del SVP, que, como otros muchos, se ha quedado en nada por el momento.*

4- *Que no parece tener muchas posibilidades de salir en nuestro país. Es una versión con bastantes similitudes a la de PC. Con respecto a «Strike Commander», lamento decirte que no, por el momento.*

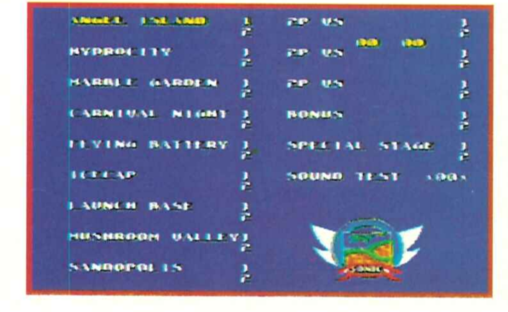
Sonic y sus truquitos

Hola Yen. Te mando esta carta para hacerte unas preguntas y criticar a cierta sección llamada "Lasers & Phasers", en la que se ha publicado un truco del «Sonic 3» para elegir fase que no funciona, lo que me parece una tomadura de pelo.
1- ¿Tienes algún truco para «Sonic 3» que funcione de verdad? **2-** ¿Qué consola te gusta más, Mega Drive o Super Noentiendo (ji, ji, ji)? **3-** ¿Sabes cómo salir con Tails de la "Carnival Night" en «Sonic 3»? **4-** ¿Me puedes decir algún bombazo para Mega Drive?

Alejandro Fajardo (Cádiz)

1- *Lamento que te lo tomes así, más que nada porque el truco funciona. Es difícil de hacer, pero vaya si funciona. De hecho, es imprescindible para completar otros trucos, como el de convertirse en Super Sonic. Te explico: tienes que realizar la combinación nada más acabar el logo de Sega, justo cuando Sonic empieza a aparecer. Oirás un campanilleo. Si no te sale, resetea y vuelve a intentarlo. Recuerda que tiene ser en el momento oportuno, ni antes ni después.*

2- *La Super Nintendo tiene más colorido y mejor sonido que la Mega Drive, Por contra, Mega Drive es más rápida y tiene muchos y más variados juegos. Yo tengo las dos y si me obligara a elegir, no sé con cuál me quedaría.*



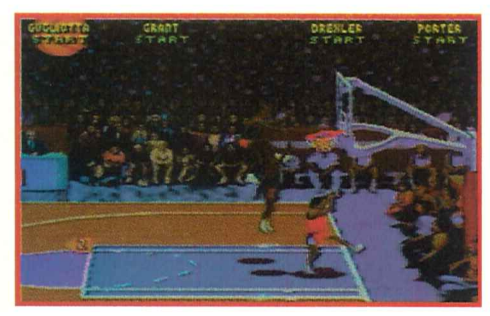
3- *No sé en qué zona de la fase estás atascado, pero el sistema es el mismo. El único problema pueden ser los tambores, pero ya sabrás que para evitarlos debes mover el pad hacia arriba y hacia abajo acompañando el movimiento del tambor.*

4- *«Jurassic Park 2», «Ecco 2», «Bubsy 2», «Lion King», «Sonic Vs Knuckles», «Rise of The Robots», «Slam Master»...*

Estás de suerte...

Hola Yen, ¿cómo estás? Me pregunto si tendré la suerte de que cojas mi carta y la leas. Así que ahí van mis preguntas: **1-** Tengo una Super Nintendo y no me gustan los juegos especialmente difíciles como «Battletoads»... ¿Es difícil «NBA Jam»? **2-** He oído hablar de un juego llamado «Virtual Bart» y sólo sé que se parece a «Mario Kart», ¿qué me puedes decir tú? **3-** ¿Me divertiré tanto con «Rock'n Roll Racing» como con «Mario Kart»? **4-** ¿Es el «FIFA» el mejor juego de fútbol que me puedo comprar? **5-** ¿Saldrán buenos pinballs para mi consola o tengo que comprarme una Mega Drive?

Dimas Rodríguez (Tarragona).



1- El manejo es sencillísimo (un botón para tirar-saltar y otro para pasar-robar). Jugando de dos a cuatro jugadores es divertidísimo, y las ligas no son especialmente difíciles. Una gran elección.

2- Encontrarás fases de conducción, pero también de plataformas y acción, y hasta de disparo (si puedes considerar disparo a tirar tomates).

3- Si te gustan los juegos de coches, seguro que te diviertes con éste. Es un intermedio entre dos clásicos como «Super Off Road» y «Super Mario Kart».

4- Ése, junto con «World Cup USA 94», son los mejores. La única diferencia reside en si te gustan más los simuladores («FIFA Soccer») o simplemente jugar rápido y bien («World Cup»).

5- Acaba de salir «Pinballs Dreams», que aunque no sea una joya es lo único que puedes encontrar en nuestro país. Por el momento, no hay ningún lanzamiento previsto. Desde luego, en Mega Drive tienes bastantes más pinballs.

El viejo dilema

Saludos, Yen. Te escribo desesperado por unas dudas que tengo. **1-** Me voy a comprar una dieciséis bits y no sé si decidirme por la Mega Drive o la Super Nintendo, aunque me tira más la Super. ¿Cuál debería comprarme? **2-** ¿Habré obrado mal comprándome una o la otra teniendo en cuenta las nuevas consolas? ¿Debería esperar y comprarme cualquiera de las nuevas en lugar de una 16 bits? **3-** ¿Caerán en el olvido las 16 bits como ha pasado con las 8 bits o éste es el momento correcto?

David Ruiz (Toledo).

1- Piensa en qué tipo de juegos te gustan más, si los de Mega Drive o los de Super Nintendo, y decide tú mismo. Si en el fondo te gusta más la Super Nintendo, adelante.

2- De aquí a que empiecen a funcionar a toda máquina las nuevas consolas, va a pasar bastante tiempo. Quizá te merezca la pena comprarte la Mega Drive, por la posibilidad de hacerte después con el Mega Drive 32X.

3- Seguro que desaparecen, pero no hoy ni mañana. Cuando llegue el momento en el que no se hagan juegos para 16 bits, tú puedes tener tu consola más que machacada. No lo pienses más y decídete pronto. Cualquiera de las dos opciones será una gran elección.

Mega-juegos de lucha

Yen, ¿cómo estás, monstruo? (no te lo tomes a mal). Soy el "Mega luchador" Saprkster, que vuelve pletórico de acción, descontrolado y sin freno. Mi único jarabe son los juegos de lucha... Bueno, ¡Atención, pregunta! **1-** ¿Qué pasa con el «Dragon Ball» de Sega? **2-** ¿Sacarán «Super S.F.II Turbo» para Mega Drive 32X? **3-** ¿Por qué disteis una puntuación tan baja al «Art of Fighting»? ¿No crees que merece más? **4-** ¿Tiene Bandai prevista una segunda parte del «Dragon Ball» como hizo con Super Nes? **5-** ¿Por qué no sabemos nada de «Fatal Fury 2» y «World Heroes» cuando el «Super S.F.II» está ya terminado? **6-** ¿Van a sacar «Capitán Comando»?

Sparkster (Baleares).

1- Nada de nada. Proyecto aparcado. Muchas veces os cuento rumores que se quedan en nada. De todos modos no desesperes, porque tampoco se ha dicho tajantemente que no.





2- No por el momento. En todo caso, confórmate con el «S.S.F.II» para Mega Drive, que merece la pena.

3- No lo creo. Los personajes son muy pequeños, sólo tiene dos niveles de dificultad, los movimientos son lentos y el sonido bastante pobre. Se podía haber hecho un juego mucho mejor aprovechando las posibilidades del título.

4- No, pero sí tiene en mente otros proyectos también basados en manga.

5- Porque «Street Fighter II» no tiene competidor y resulta menos arriesgado venderlo que otros títulos que tendrían que enfrentarse a una dura competencia. De todos modos, calcula tres o cuatro meses a «Fatal Fury 2» y algo más a «World Heroes». Aunque si es con la versión de Super...

6- Sí. Tendrá 16 megas y Capcom ha prometido que será igual que la recreativa.

Brevedad ante todo

Hola Yen, tengo una Mega Drive y me gustaría que me respondieses a estas preguntas. **1-** ¿Tardará mucho el «Fatal Fury 2»? **2-** ¿Saldrá «Clayfighters» para Mega Drive? 3- ¿Qué pasa con el «Sonic 3» Plus o Champion Edition? 4- ¿«Sensible» o «FIFA Soccer»?

Fß Javier Pouea (Sevilla).



1- Posiblemente tarde todavía un poco.

2- Sí.

3- Que se llama «Sonic Vs Knuckles».

4-¿Diversión o simulación? Tú dirás.

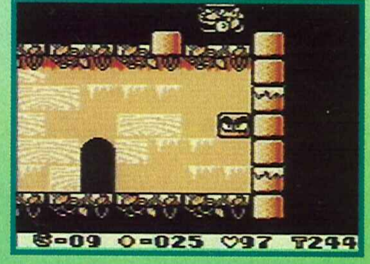


Una de trucos

Hola Yen, ¿qué tal? Tengo algunas dudillas y una Mega Drive. **1-** En un número de esta revista salió un librito que decía algo del «Sonic 3 Plus» y «Sonic 3 Champion Edition». ¿Qué es todo eso? **2-** Explícame cómo se hace el truco del «Sonic 3» para lo del Sound Test. **3-** En el «Wario Land» (Game Boy) ¿cómo se llega al nivel escondido de Course 16?
4- ¿Me podrías dar algún buen truco para el «Dragon Ball» y el «Rolo» de Mega Drive?
5- ¿Qué juegos hay para el Menacer?
Carlos A. Sánchez Uriol (Barcelona).

1- Eran una serie de rumores sobre un cartucho especial, que ahora se han confirmado bajo el título de «Sonic Vs Knuckles». Este juego de 18 megas contará con una ranura superior en la que se podrá colocar otro cartucho de Sonic, de manera que aparecerán nuevas fases y nuevos decorados. Su lanzamiento está previsto para octubre.

2- Hay que empezar a hacerlo justo cuando empiece a desaparecer el logo de Sega y la pantalla se pone en negro. Hay que hacer la combinación rápidamente. Si sale bien, oirás un ruidito. Es complicado y puede que tengas que repetirlo varias veces hasta que te salga.



3- Llegarás a una sala en la que sólo hay una moneda, una puerta (por la que habrás entrado) y unas escaleras que bajan. Si saltas para coger la moneda, aparecerá un bloque. Súbete al bloque y salta hacia arriba. Para tu sorpresa, podrás avanzar por encima del escenario. Vé hacia la derecha.

4- Antes de encender la consola, pulsa A en el pad uno. No lo sueltes ni toques nada más mientras enciendes la consola. Notarás que el cielo de la pantalla de presentación será naranja y no azul. Este truco aumenta la velocidad del juego.

Para acceder al menú secreto de Rolo y obtener un montón de ventajas, pulsa diagonal arriba izquierda y los botones A y C. Sin soltar nada, resetea la consola. Mantén los botones pulsados unos diez segundos más, y luego bastará con pulsar B.

5- No hay muchos, pero ahí van un par de ellos: «Body Count» y «Terminator 2».

Bombardeo de dudas

Después de dar un paseo por un salón recreativo, quisiera hacerte unas preguntas: **1-** ¿Saldrá «Super Visual Football» para Mega Drive? **2-** ¿Qué juego de éstos me recomiendas: «Mario Andretti», «Art of Fighting», «NBA Jam», «Landstalker», «Dragon Ball», «Virtua Racing» o «World Cup USA 94»?
3- ¿Para cuándo «The Punnisher»? **4-** ¿Qué es eso de «Sonic Vs Knuckles»?
5- ¿Merece la pena «Hulk»? **6-** He visto pantallas de «Ecco 2», «Tazmania 2» y «Rocket Night 2». ¿Qué me puedes decir? **7-** ¿Va a salir algún juego de rallys para Mega Drive? **8-** ¿Van a salir «Rock'n Roll Racing» y «Clayfighters»?
9- ¿Qué opinas de «Lion King» y «Jungle Book»?
Rafael Pérez (Madrid)



1- Se habla de este título para Saturn y Mega Drive 32X, pero no creo que salga para Mega Drive.

2- «NBA Jam», «Landstalker» (que no se vende en España), «Virtua Racing», «Dragon Ball» y «World Cup USA 95». El orden lo dejo a tus preferencias.

3- A partir de noviembre.

4- Un cartucho al que podrán conectarse los anteriores «Sonic» para aumentar el número de fases y escenarios.

5- Sinceramente, a mí no me ha gustado.

6- «Ecco 2» es para octubre y tiene una pinta estupenda. Taz vuelve en septiembre en 16 megas de preciosas plataformas. «Rocket Night 2» es en realidad «Sparkster» y saldrá hacia noviembre.

7- «World Championship Rally» de JVC es para Mega CD. Si te vale el «Monster Trucks»...

8- Sí, pero no te puedo dar fecha.

9- «Lion King» tiene un aspecto fabuloso, pero no he podido aún jugar. «Jungle Book» es un gran juego de plataformas que verás comentado en este número.

A propósito del Mega CD 32X

Hola Yen, tengo un Mega CD y las siguientes preguntas: **1-** ¿Saldrá «Mortal Kombat II» para CD? ¿Y para Mega Drive 32X? **2-** ¿Cuánto costarán los juegos para Mega CD 32X? **3-** ¿Habrá mucha diferencia entre un juego de Mega CD y Mega CD 32X? **4-** ¿Disminuirá la Mega Drive 32X el tiempo de acceso a disco del Mega CD o seguirá siendo igual de lento? **5-** ¿Saldrá oficialmente el 3DO en España? ¿Qué precio tendrá el sistema y sus juegos?
Enrique García (Vitoria).

1- Posiblemente salga para CD, aunque no se ha dicho nada. Acclaim está preparando cosas para Mega Drive 32X y puede que una de ellas sea precisamente «Mortal Kombat II».

2- Los juegos de CD para Mega Drive 32X costarán lo mismo que un compacto normal. Igual ocurre con los juegos de cartucho, que costarán lo mismo que un juego para Mega Drive.

3- Habrá diferencia sobre todo de color. Los juegos cinematográficos son los que más van a notar la mejoría.

4- Sí, y además creo (no estoy seguro) que uno de los chips del sistema 32 se va a dedicar por entero al intercambio de datos con el CD.

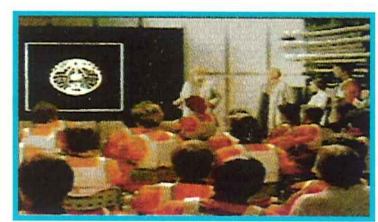
5- Es difícil, porque los aranceles de la CEE van a elevar el precio de la máquina a más de 100.000 pesetas, lo que no le augura un gran índice de ventas.



Polígonos y digitalizaciones

Hola Yen, yo estoy bien, ¿y tú? Tengo una Mega Drive y una sola pregunta que hacerte: Vistas las cualidades técnicas del Mega CD 32X y el tipo de juegos que se están programando para este sistema («Virtua Racing», «Star Wars», «Virtua Fighters»...) ¿será esta consola capaz de realizar otro tipo de juegos que no sean poligonales? Si hago esta pregunta es por lo que está haciendo Sega con el Mega CD, que sólo sirve para hacer juegos basados en las digitalizaciones de imágenes reales.

Felipe Olina Suárez (Oviedo).



Por supuesto que sí, lo que pasa es que los gráficos poligonales resultan muy espectaculares y están de moda. Entre los títulos dados para 32X hay varios que no tienen nada que ver con los polígonos, como «Tempo», «Farenheit» o «36 Greast Holes». Respecto al Mega CD, estás en parte equivocado. Hay muchos juegos digitalizados (eso tampoco es malo) y muchos que no. Como ejemplos pueden servirte «Yumeni Mansion», «Jurassic Park», «Thunder Hawk »o «Time Gal». También hay compactos que tienen imágenes digitalizadas en intros o escenas intermedias, pero no en el juego («Rebel Assault» o «Microcosm»).

Jugando con las 16 bits

¿Qué tal Yen? Tengo una Mega Drive y una Super Nintendo, y ahí van mis preguntas: **1-** ¿Qué juegos de lucha van a salir para mis consolas? **2-** Los juegos de Mega Drive 32X, ¿serán variados o se centrarán en el mismo tipo de juegos? ¿Harán juegos de aventuras y rol? **3-** ¿Qué juegos de rol saldrán en las próximas fechas para Mega Drive? ¿Estarán traducidos? **4-** ¿Saldrá otra parte del «Zelda» para Super Nintendo?

Benjamín Rivas Ruiz (Málaga).

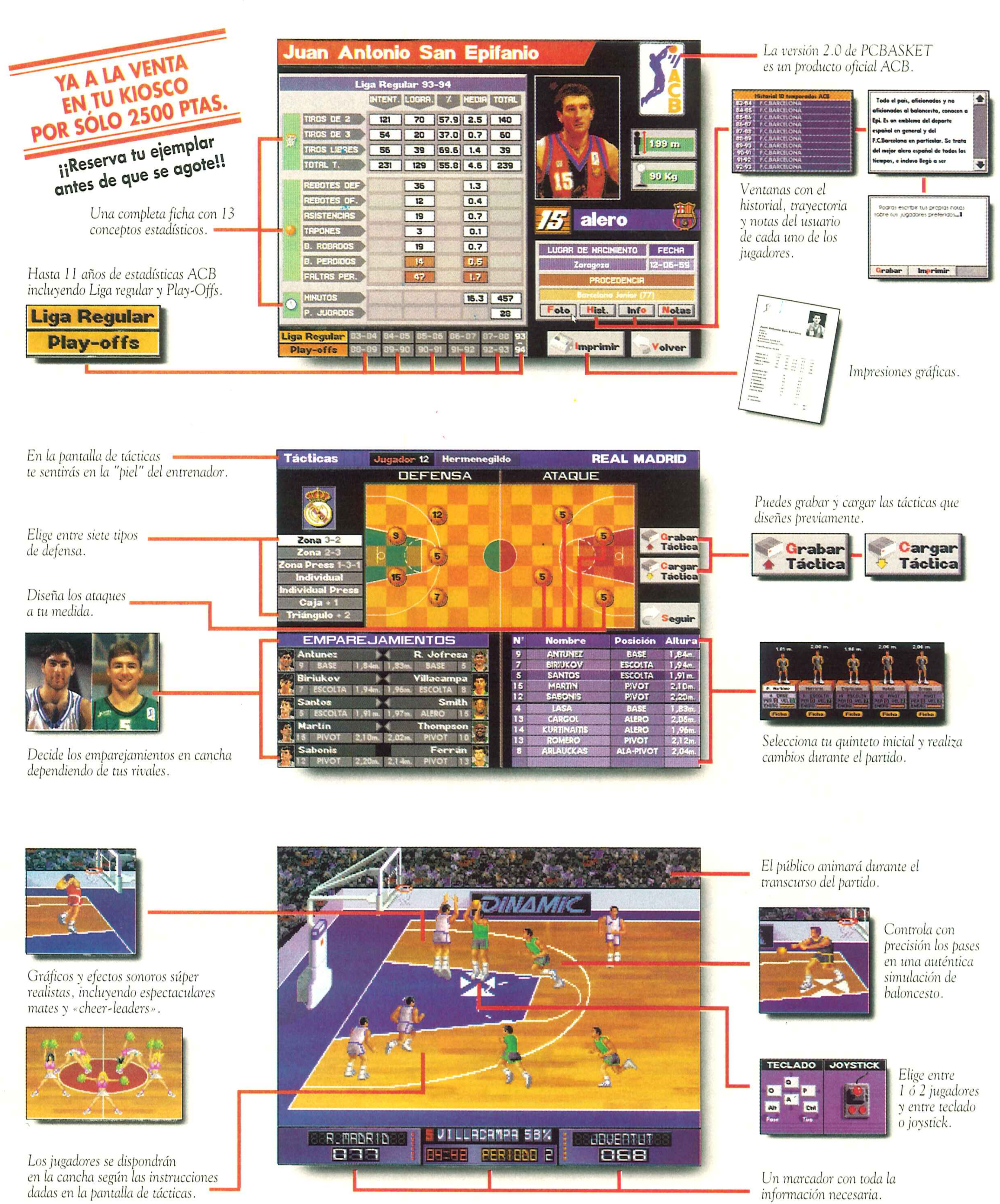
1- *«Super Street Fighter II», «Slam Master», «Mortal Kombat II», «Rise of the Robots» y «Samurai Showdown» para las dos consolas. Para Mega Drive, «Ballz», «Brutal» y «Clayfighters».*

2- *Por la lista de juegos que hemos repetido hasta la saciedad, se ve que van a ser bastante variaditos. Hay deportivos, de plataformas, de acción y simuladores. En principio no se ha dado ningún título de rol, pero dado el interés de Sega por el género...*

3- *Ya mismo «Shining Force 2», que estará en inglés. Posteriormente, «Soleil» (antes «Ragnacentry») estará seguro en español.*

4- *Seguro que sí, pero no se sabe cuándo. Confórmate con «Secret of Mana» y «Legend of Gaia».*

PC BASKET 2.0, el programa d



e baloncesto definitivo. Seguro.





La versión 2.0 de PCBASKET también incluye la base de datos de los mejores 16 equipos de la ACB. Pabellón, palmarés, presidente, plantilla, entrenador…



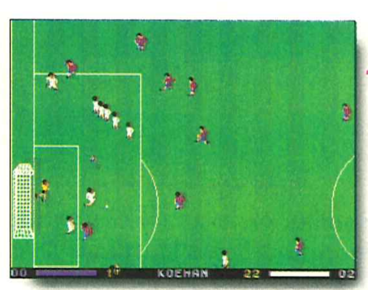
… cuenta con 100 opciones de estadística comparada, desde el jugador más efectivo desde la línea de 6.25, hasta el equipo con mayor media de altura…



… y sigue el desarrollo real de los Play-Offs-94 permitiéndote la posibilidad de crear el tuyo propio, seleccionando los enfrentamientos entre los equipos.

DINAMIC MULTIMEDIA te garantiza la mejor relación calidad-precio del mercado.





Juega al fútbol, el simulador dispone de todas las posibilidades, controlando a los 11 jugadores con el teclado, el joystick o el ratón…



…toma todas las decisiones como entrenador y presidente de tu equipo: alineación, cambios, demarcaciones, fichajes, etc…



…y con las actualizaciones podrás disponer de absolutamente todos los datos que ha generado la Liga de fútbol: clasificaciones, goles, tarjetas, etc.

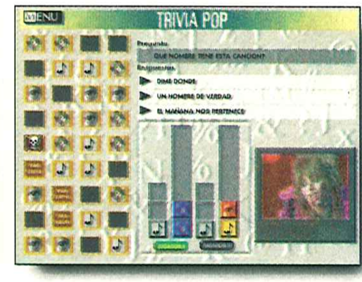




Más de 200 fichas de los grupos más representativos con 109 selecciones de canciones y vídeos, discografía completa de cada uno de ellos…



…anecdotario contado por los protagonistas, cronología y genealogía de aquellos años, imágenes y lugares que marcaron una época…



…Trivia Pop, un divertido reto a tus conocimientos musicales y hasta 630 megas de información en un CD-ROM imprescindible.

Teléfono Distribuidores (91) 654.61.75

Solicita los productos DINAMIC MULTIMEDIA enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

Sí; deseo recibir en el domicilio que les indico:
(Gastos de envío: 250 pts.)

- ❑ **PCBASKET 2.0 por sólo 2.500 pts.**
- ❑ **PCFÚTBOL por sólo 2.500 pts.**
- ❑ **Los 4 disquetes de actualización de PCFÚTBOL por sólo 1.995 pts.**
- ❑ **LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL en CD-ROM para PC/Windows™ por sólo 4.950 pts.**

Nombre...
Apellidos...
Dirección...
Localidad.................................Código postal.........................
Provincia.................................Teléfono(.......)...................
Fecha de nacimiento......./........./......... DNI.............................
Firma:

FORMA DE PAGO

❑ Contra reembolso
❑ Visa
❑ Adjunto cheque nominativo a HOBBY POST S.L.

Tarjeta de crédito número...
Nombre del titular...
Fecha de caducidad........../.........../............

Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:

DINAMIC MULTIMEDIA

Ciruelos nº 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 654 86 92



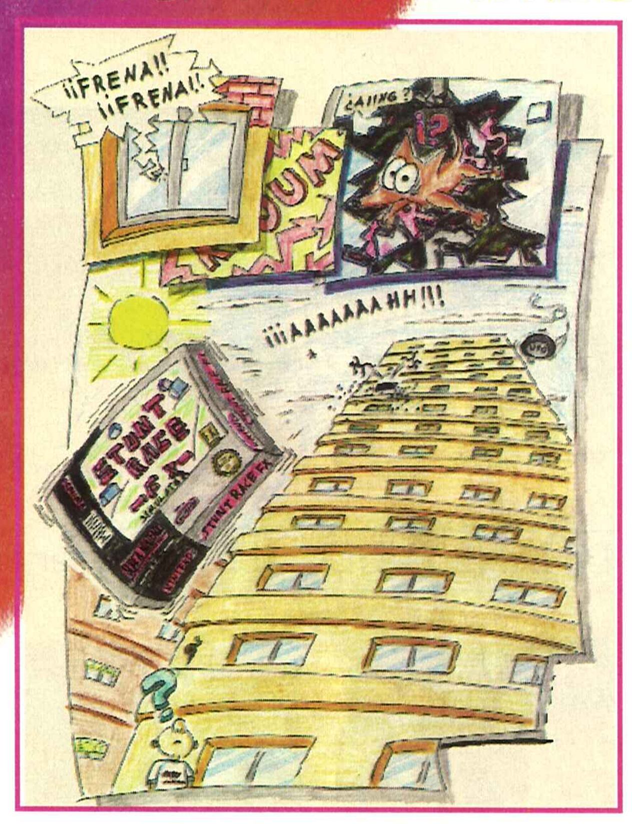


LA CONTRALISTA

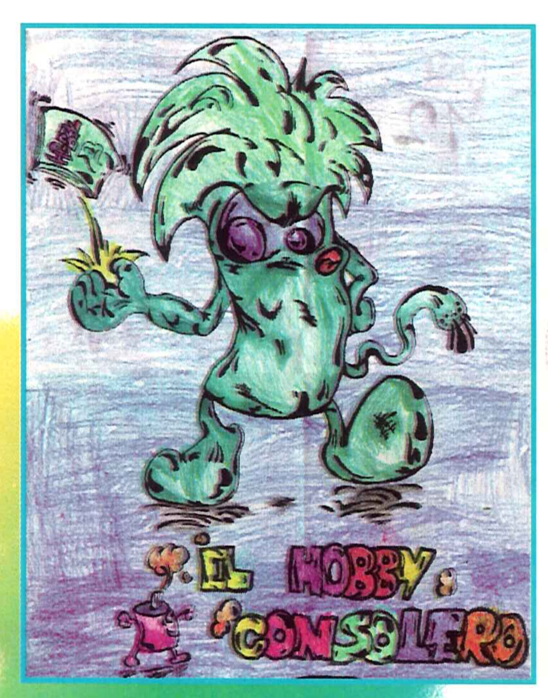
	Último	Penúltimo	Antepenúltimo
S. Nintendo	H. Alone 2	S. Troll Island	Magic Boy
N.E.S.	C. Commando	Werewolf	Indiana J.
Game Boy	Indiana J.	Darkman	Pac Man
Mega Drive	Normy's Beach	André Agassi T.	T2 The Movie
Master	Alien Storm	G.P. Raider	Aztec Adventures
Game Gear	Ceasar's Palace	Factory Panic	Wood Pop

Han colaborado para hacer posible esta Contralista: Miguel Martín (Segovia), Estíbaliz Gonzalez (Salamanca), Félix Alcolea (Madrid), Lourdes Herrero (Valencia), Juan Andrés Alba (Alcalá de Henares).

EL DIBUJO DEL MES



Sencilla, graciosa y contundente la visión que el granadino José Huraiodi Bueno tiene de «Stunt Race FX». Eso sí, un tanto particular...



La mascota del mes

Desde Alicante, más concretamente de Villena, nos ha enviado David Ferrer Blanquer la que para él es la mascota ideal de nuestra revista. Un consolero con todas las de la ley.

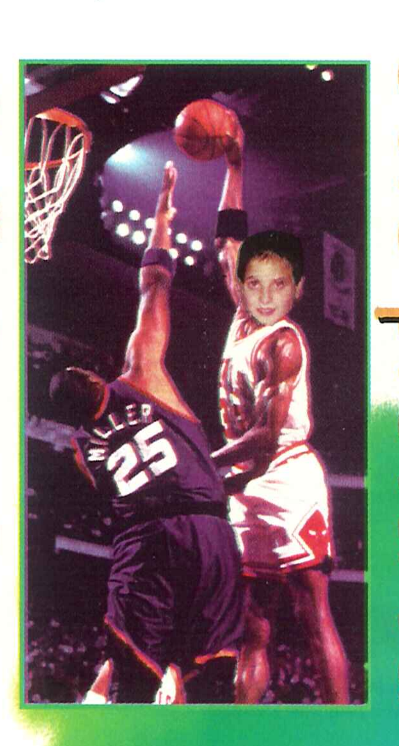
Prota tú



Jesús Manuel Bendaña, además de ser un forofo del Depor, es un gran admirador de Son Gohan, y éste era su deseo.



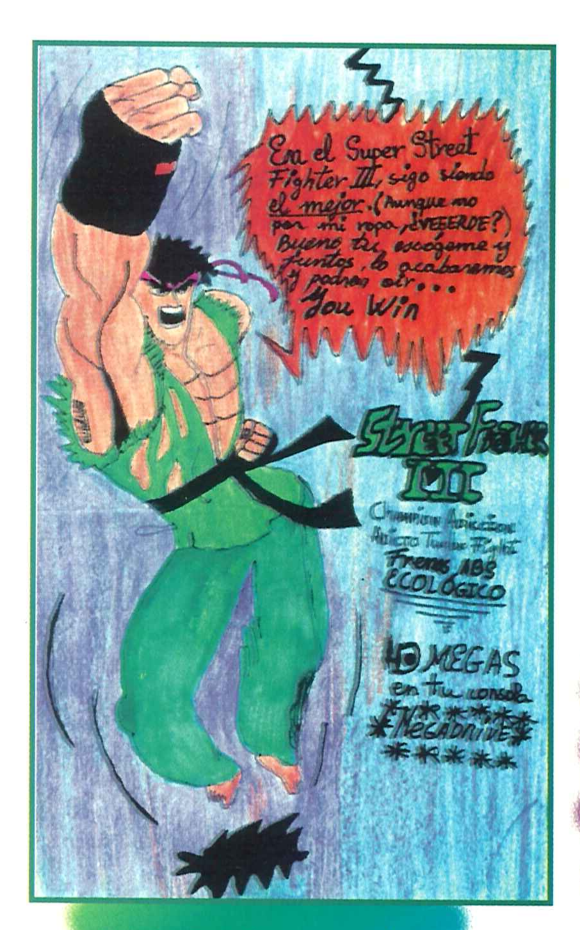
Otro prota tú



Nos gustan los imposibles, y cuando nos enteramos de que Joseph Monforte, de Valencia, quería jugar con los grandes de la NBA, nos dedicamos de pleno a hacer realidad su sueño.

J. Luis Vilar Paredes
(Murcia)





Rubén Rodríguez Rodríguez
(Orense)



Cristobalina Aguilar
(Murcia)

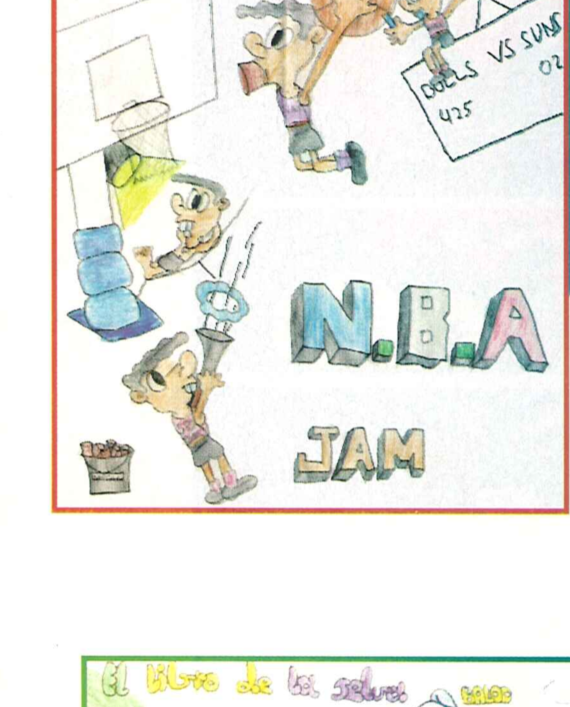


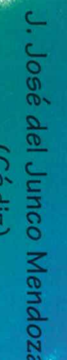
Liz F. Caballero
(Murcia)



Antonio Beltrán Pérez
(Valencia)

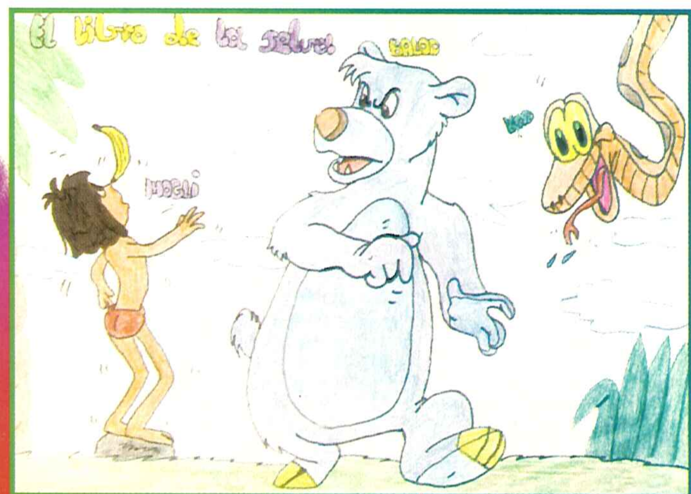




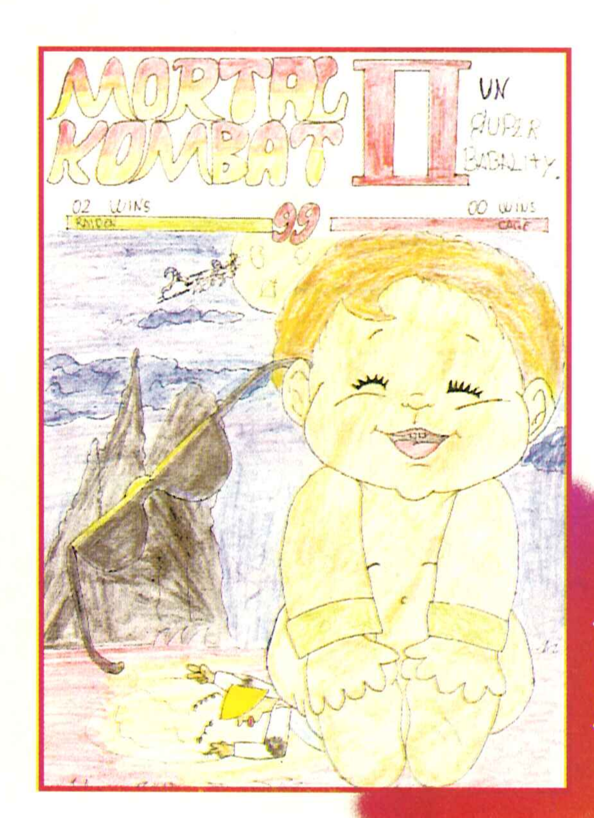

J. José del Junco Mendoza
(Cádiz)



Sergio Márquez Blasco
(Tarragona)

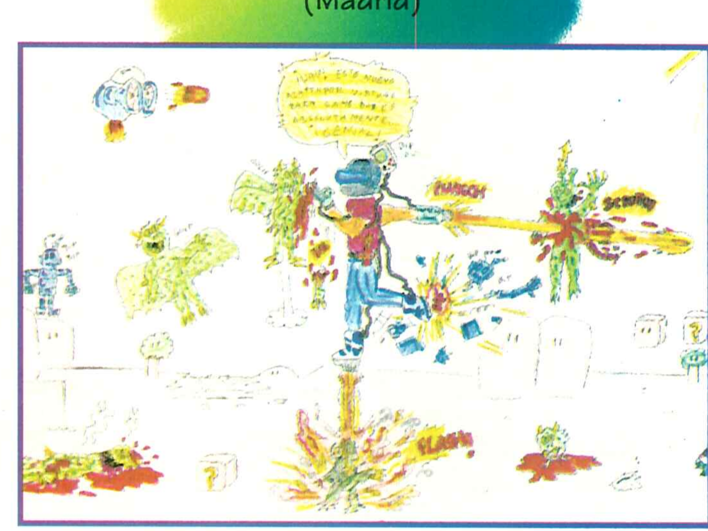


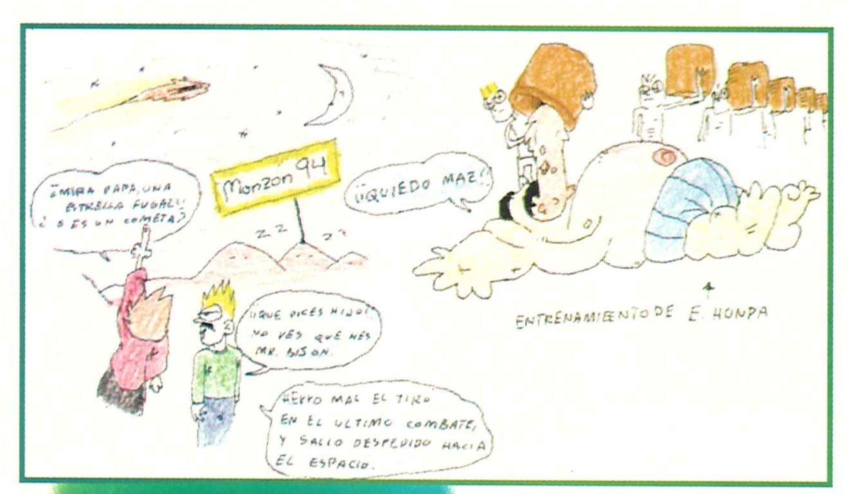
Cristina Coca Román
(Las Palmas de G.C.)



J. Manuel Ramos Blanco
(Madrid)

José Pablo Inglés Casado
(Madrid)





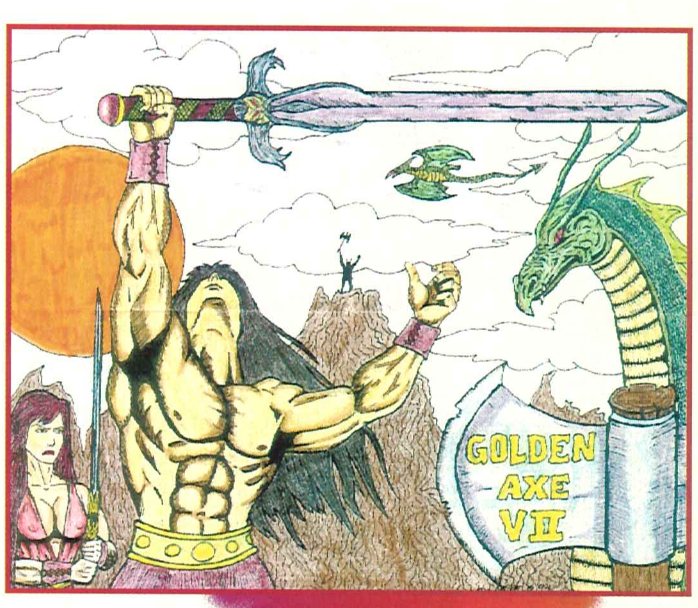
Paco Tena y Alberto Serena
(Huesca)



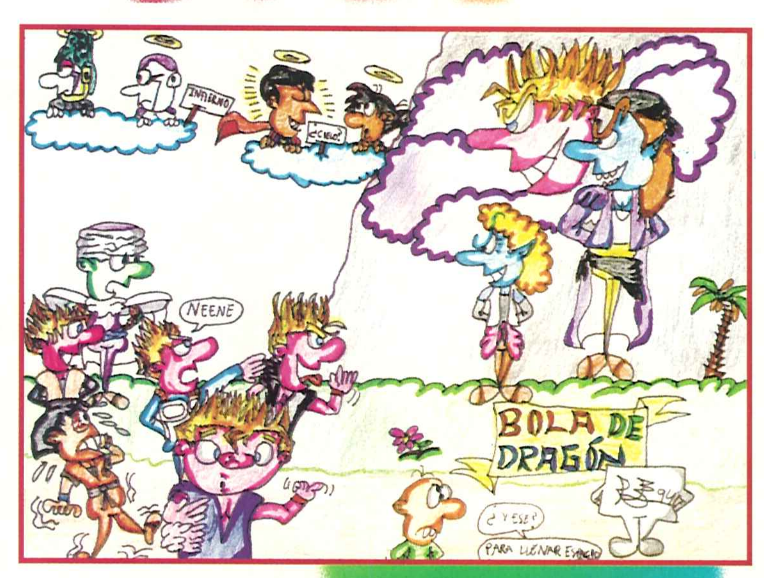
Monserrat Pallás i Guasch
(Tarragona)



Daniel Banegas
(Alicante)



Fco. Javier Vargas Atienza
(Cádiz)



Rubén Fdez. Fuentes
(Castellón)



Santiago Agustí Piles
(Valencia)



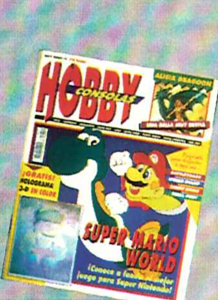
¡Nunca unos Números Atrasados estuvieron tan al día!

Te presentamos la selección más alucinante de trucos y mapas de la historia

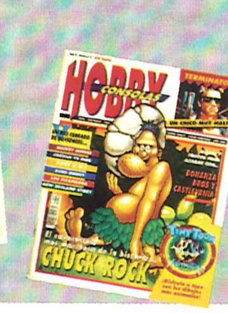




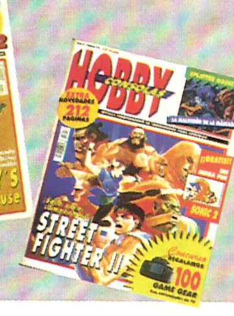


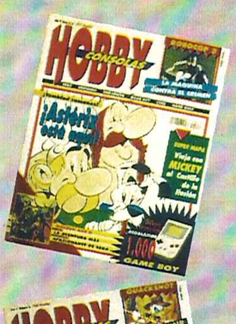


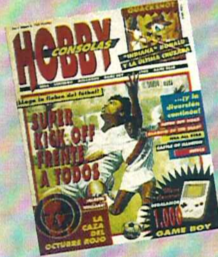




















TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
A.P.B.	LX	13
ADAMS FAMILY	SN	25
ADDAMS 2	SN	28
ADVENTURE ISLAND	GB	25
ADVENTURE ISLAND II	NES	25
ADVENTURES OF LOLO 2	NES	7,2
AFTERBURNER	MS	4,24, 25
AFTERBURNER II	MD	1,2,9
AIRWOLF	NES	25
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD	MS	8,24
ALIEN 3	GG	27
ALIEN 3	MS	19, 26
ALIEN 3	SN	26
ALISIA DRAGOON	MD	14
ALTERED BEAST	MS	1,1
ALTERED BEAST	MD	2,2
AMERICAN GLADIATORS	NES	24
ANOTHER WORLD	MD	23
ANOTHER WORLD	SN	21
ARNOLD PALMER TOURNAMENT GOLF	MD	1, 3, 7,11,15
ART OF FIGHTING	NG	23
ART OF FIGHTING	TG	26
ASTERIX	MS	11,12,16
AUGUSTA OPEN GOLF	SN	22
AXELAY	SN	19
AZTEC ADVENTURE	MS	1
BAD DUDES	NES	10,1,21
BART VS THE SPACE MUTANTS	NES	7
BART VS. THE SPACE MUTANTS	MD	15
BATMAN	GB	1
BATMAN	NES	17
BATMAN RETURNS	MD	26
BATMAN RETURNS	SN	24
BATMAN, REVENGE OF THE JOKER	MD	23
BATTLE OF OLYMPUS	NES	3
BATTLE SQUADRON	MD	18
BATTLE TANK	GB	25
BATTLE UNIT ZEOTH	GB	25
BATTLETOADS	GB	14,24
BATTLETOADS	NES	17,21,22,23
BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS	SN	28
BEST OF BEST	GB	22, 24
BIONIC COMMANDO	NES	14
BLACK BELT	MS	10,25
BLAZING LASERS	TG	11
BLODIA	GB	25
BLUE LIGHTNING	LX	2
BLUE SHADOW	NES	16
BOB	SN	28
BOMBER MAN	TG	17
BOMBER RAID	MS	1
BONANZA BROTHERS	MS	8
BOULDER DASH	GB	17
BOULDER DASH	NES	25
BOXXLE	GB	20
BUBBLE BOBBLE	GB	3,18
BUBBLE BOBBLE	MS	9,10,14
BUBBLE BOBBLE	NES	1,5
BUDOKAN	MD	26
BUGS BUNNY'S CRAZY CASTLE	GB	2, 16
BULLS VS LAKERS & NBA PLAY OFFS	MD	20
BURAI FIGHTER	NES	5
BURAI FIGHTER DE LUXE.	GB	2, 9, 20
BURNING FORCE	MD	9,12
BUSTER DOUGLAS BOXING	MD	9
CAPTAIN PLANET	NES	13,21,23
CAPTAIN SILVER	MS	2
CAPTAIN SKYHAWK	NES	11,3
CARMEN SANDIEGO	MD	12
CASINO GAMES	MS	25
CASTLE OF ILLUSION	MS	16
CASTLE OF ILLUSION	MD	1
CASTLEVANIA	GB	10,5,25
CASTLEVANIA 2	GB	25
CASTLEVANIA II	NES	12,3
CENTURION, DEFENDER OF ROME	MD	2,5
COLUMNS	MD	14
COOL WORLD	SN	26,27

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
CORRECAMINOS	SN	27
CRUE BALL	MD	28
CYBERBALL	MD	2,3
CYBERNATOR	SN	27
CHAKAN:THE FOREVER MAN	MD	24
CHASE HQ	GB	4
CHIP'S CHALLENGE	LX	11
CHIP´S CHALLENGE	LX	3
CHOPLIFTER	MS	1,17
CHOPLIFTER II	GB	8,4
CHUCK ROCK	GG	20,22
CHUCK ROCK	MD	25
DARBLE MADNESS	MD	18
DARIUS	SN	25
DARIUS 2	MD	25
DARIUS TWIN	SN	18
DAVID ROBINSON BASKETBALL	MD	25
DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT	MD	14
DEAD ANGLE	MS	9
DECAPATTACK	MD	10,11
DESAFIO TOTAL	NES	3
DESERT STRIKE	MD	14,22
DESERT STRIKE	SN	25
DEVIL'S CRUSH	TG	10, 13
DICK TRACY	NES	3
DONALD IN THE LUCKY DIME CAPER	GG	21
DOUBLE DRAGON	MS	1
DOUBLE DRAGON II	NES	1,3
DRAGON BALL Z 16 MG	SN	26
DRAGON CRYSTAL	GG	5, 25
DRAGON SPIRIT	TG	16
DRAGON'S LAIR	GB	25
DRAGONS LAIR	SN	17
DUCK HUNT	NES	8
DUCK TALES	NES	1,5
DYNABLASTER	GB	5
DYNAMITE DUX	MS	25
E.A. HOCKEY	MD	4, 18
ECCO THE DOLPHIN	MD	24
ELECTROCOP	LX	13,1
ENDURO RACER	MS	1
ESWAT	MD	25
EVANDER HOLYFIELD´S "REAL DEAL"	MD	19
EXHAUST HEAT	SN	20,22
F-1 RACE	GB	12
F-ZERO	SN	14
F1 EXHAUST HEAT	SN	23
FACTORY PANIC	GG	12,25
FANTASIA	MD	4,15
FATAL FURY	MD	21,26
FATAL FURY	NG	23
FAXANADU	NES	25
FINAL FIGHT	SN	17
FLASHBACK	MD	23,26,27
FORGOTTEN WORLDS	MD	1
FORTRESS OF FEAR	GB	11,17
GAIN GROUND	MS	1,22,23
GAIN GROUND	MD	2,13
GALAXY FORCE	MS	19
GARGOYLE'S QUEST	GB	1, 4, 7,12
GATES OF ZENDOCON	LX	9,4
GAUNTLET	LX	3
GAUNTLET	MS	4
GAUNTLET	NES	18
GAUNTLET II	GB	11,18
GHOST AND GOBLINS	NES	17
GHOSTBUSTERS	MS	7,25
GHOSTSBUSTERS	MD	1
GHOULS 'N GHOSTS	MD	8
GHOULS'N GHOSTS	MS	14
GHOULS´N GHOSTS	MD	1
GLOBAL GLADIATORS	MS	28
GLOBAL GLADIATORS	MD	26
GOAL	NES	2
GODS	MD	28
GODZILA	NES	25
GODZILLA	GB	15,17
GOLDEN AXE	MS	1,18

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
GOLDEN AXE	MD	2,3
GOLDEN AXE II	MD	9,12,16
GOLF	GB	2,3
GOOF TROOP	SN	27
GOONIES	NG	18
GOONIES 2	NES	15, 18
GP MONACO	MD	1
GRADIUS	SN	19
GRADIUS III	SN	20
GREMLINS 2	NES	14,3
GUERRILLA WAR	NES	11
GYNOUG	MD	10,17
HARD DRIVING	LX	8
HELLFIRE	MD	13
HERZOG ZWEI	MD	12
HOOK	GB	19
HOOK	MCD	28
HOOK	NES	21
IKARI WARRIORS	NES	2,4
INDIANA JONES	MS	19
INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE	MD	26
IRONSWORD	NES	8,4
ISOLATED WARRIOR	NES	4
JACKIE CHAN	NES	17
JACKIE CHAN'S ACTION KUNG FU	NES	10
JAGUAR XJ 220	MCD	27
JAMES BOND JR.	SN	25
JAMES BOND. THE DUEL	MS	26
JAMES POND	MD	3
JJ AND JEFF	TG	16
JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL	MD	3,11
JURASSIC PARK	MD	27,27
KENSEIDEN	MS	8,11
KICKLE CUBICLE	NES	7,12
KID CHAMELEON	MD	22
KIRBY'S DREAM LAND	GB	18
KIRBY'S DREAMLAND	GB	19
KLAX	GG	21
KLAX	MD	12
KRUSTY'S FUN HOUSE	GG	24
KRUSTY'S FUN HOUSE	SN	21
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	MD	25
KRUSTY´S SUPER FUN HOUSE	MD	27
LAST BATTLE	MD	4
LEMMINGS	GG	26
LEMMINGS	MS	23
LEMMINGS	NES	24
LHX ATTACK CHOPPER	MD	25
LITTLE NEMO: DREAM MASTER	NES	10,18
LOCK´N CHASE	SN	24
LOS SIMPSONS	NES	9
LOTUS TURBO CHALLENGE	MD	19,27
LOW G MAN	NES	12,15
LOW-G-MAN	NES	12
LUCKY DIME CAPER	GG	28
MAGIC SWORD	NES	28
MARIO IS MISSING	SN	26, 29
MARVEL LAND	MD	15
MASTER OF DARKNESS	MS	20
MAZIN WARS	MD	27
MEGA MAN 2	NES	19,3, 9
MEGAMAN	GB	9
MEGAMAN 3	NES	14,17
MEGAMAN 4	NES	22,
MEGAMAN II	GB	15,25
MEGAMAN: DR. WILTH REVENGE	GB	8, 10
MERCENARY FORCE	GB	20
MERCS	MD	25
METROID	NES	6,15,4
MICKEY MOUSE	GB	15
MICKEY MOUSE	GG	3
MICKEY MOUSE	NES	4
MICROMACHINES	NES	28
MIGHT & MAGIC	MD	5
MISSION: IMPOSSIBLE	NES	13
MOONWALKER	MD	1,8,16
MORTAL KOMBAT	GG	28
MORTAL KOMBAT	MS	26



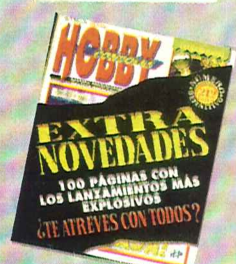


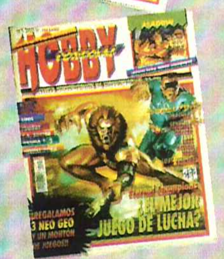
TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
MS PACMAN	LX	2,2
MY HERO	MS	3
NEMESIS	GB	8,9,2
NEMESIS 2	GB	14
NINJA GAIDEN	GG	11,24
NINJA GAIDEN	MS	18
NINJA SPIRIT	TG	13
NES WORLD CUP	GB	17,23
OUT RUN	GG	10,23
OUT RUN	MS	19
OUT RUN	MD	7,8,8
P.O.W.	NES	12
PACMANIA	MS	7,18,21,23
PANZA KICK BOXING	TG	17
PAPER BOY II	SN	18
PARODIUS	SN	25
PC KID II BONK'S REVENGE	TG	9
PENGO	GG	9
PHELIOS	MD	16
PILOTWINGS	MS	20
PIN-BOT	NES	7
PINBALL DEVIL'S CRUSH	TG	7
PIPE DREAM	GB	7,1
PIT-FIGHTER	MD	14
POPULOUS	MS	7,5
POPULOUS	MD	20
POWER BLADE	NES	8
POWER STRIKER	MS	20
PREDATOR 2	MS	23
PREDATOR 2	MD	21
PREDATOR II	MD	15
PRINCE OF PERSIA	GB	21,22
PRINCE OF PERSIA	GG	18,23
PRINCE OF PERSIA	SN	19,23
PRO WRESTLING	MS	22
PROBOTECTOR	GB	19
PROBOTECTOR	NES	1
PSICHOSIS	TG	20
PSYCHIC WORLD	GG	8,11,3,18
PUNCH OUT	NES	3,4
PUT Y PUTTER	GG	25
PUTT , PUTTER	GG	9
QUAACKSHOT	MD	7
QUACKSHOT	MD	7
R-TYPE	GB	14
R-TYPE	MS	9,2
RACKET ATTACK	NES	7
RAD RACER	NES	1,24,28
RAINBOW ISLANDS	NES	8,15
RAMPAGE	MS	2
RASTAN	GG	26
RASTAN	MS	1
RATTLE AND ROLL	NES	7
REGRESO AL FUTURO II	MS	10, 24
RISKY WOODS	MD	21
RIVAL TURF	SN	17
ROAD AVENGER	MCD	26
ROAD RASH	MD	7,15
ROBOCOD	MD	8
ROBOCOD: JAMES POND II	MD	10
ROBOCOP	NES	6,9,3,5,19
ROBOCOP 2	GB	8,22,23,26
ROBOCOP 3	SN	25
ROGER RABBIT	GB	21
ROLLING THUNDER	MS	24
ROLLING THUNDER II	MD	17
SALAMANDER	NES	9
SCRAMBLE SPIRITS	MS	8
SCRAPYARD DOG	LX	8
SHADOW DANCER	MD	1
SHADOW OF THE BEAST	MS	15,17
SHADOW WARRIORS	GB	17,21
SHERLOCK HOLMES	MCD	28
SHINOBI	GG	7,4
SHINOBI	MS	1,17
SHINOBI II	GG	19
SILPHEED	MCD	27
SIMCITY	SN	17

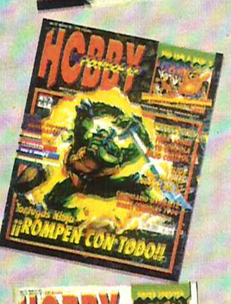
TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
SKWEEK	GG	24
SLIDER	GG	12,25
SLIME WORLD	LX	10, 18
SMASH TV	SN	13,17
SNOW BROS. JR.	GB	14, 23
SNOW BROTHERS	NES	26
SOCCER BROWL	NG	19
SOL FEACE	MCD	26
SOL-FEACE	MD	24
SOLAR JETMAN	NES	1, 6,7
SOLOMON'S CLUB	GB	22
SOLOMON´S KEY	NES	1
SONIC	GG	13,15
SONIC	MS	10,16,5
SONIC	MD	2,8,10,11
SONIC 2	GG	19
SONIC 2	MD	17,19
SONIC 2	MD	29
SONIC BLASTMAN	SN	21,23,27
SONIC II	MS	20
SONIC	MD	29
SPACE HARRIER	GG	7
SPACE HARRIER	MS	9,10,2
SPACE HARRIER	TG	12
SPACE HARRIER II	MD	2
SPIDERMAN	MS	5
SPIDERMAN	NES	4
SPLATTER HOUSE	TG	10
SPLATTER HOUSE 2	MD	22, 25
SPLATTERHOUSE 3	MD	24
SPY VS SPY	MS	22
STAR TREK	GB	25
STAR WARS	NES	14
STREET FIGHTER II	SN	16,18, 27
STREET FIGHTER II TURBO	SN	26, 28
STREET GANGS	NES	16
STREET OF RAGE	MS	26
STREETS OF RAGE	GG	27
STREETS OF RAGE	MD	15,18,23
STREETS OF RAGE II	MD	19, 20, 21, 28
SUNSET RIDERS	MD	27
SUPER CASTELVANIA 4	SN	20
SUPER GHOULS'N GHOSTS	SN	14
SUPER HANG ON	MD	2
SUPER HUNCHBACK	GB	18
SUPER JAMES POND	SN	27
SUPER LEAGUE	MD	6
SUPER MARIO 3	NES	9,11,13,15
SUPER MARIO BROS	NES	10
SUPER MARIO BROS 2	SN	29,
SUPER MARIO BROS 3	NES	12
SUPER MARIO BROS 3	SN	29
SUPER MARIO KART	SN	19,21,29
SUPER MARIO LAND	GB	
7,9,10,16,16,5,29		
SUPER MARIO LAND 2	GB	19,21,29
SUPER MARIO LAND 2	SN	29
SUPER MARIO WORLD	SN	13,15,16,17,29
SUPER MONACO GP	MD	5,7
SUPER MONACO GP 2	GG	17
SUPER OFF ROAD	SN	24
SUPER PARODIUS	SN	19,19
SUPER PROBOTECTOR	SN	15,24,25
SUPER R-TYPE	SN	11,13
SUPER SHINOBI III	MD	27
SUPER SOCCER	SN	15
SUPER SPY HUNTER	NES	14
SUPER STAR WARS	SN	22,27
SUPER STRIKE EAGLE	SN	24,26
SUPER TURRICAN	SN	27
SUP´ER MARIO WORLD	SN	29
T.M.H.T.	GB	1
TAZ-MANIA	MD	14,16
TAZMANIA	MS	26
TEAM USA BASKETBALL	MD	16
TENNIS	GB	10,13,19
TENNIS ACE	MS	2,4
TERMINATOR 2	GB	8,12,25

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
TERMINATOR I	MD	25
TETRIS	GB	3
THE ADDAMS FAMILY	GB	12,15,23
THE ADDAMS FAMILY	SN	16,18,20
THE FLINTSTONES	MS	13
THE FLINTSTONES	MD	27
THE GOONIES II	NES	2
THE HUNT FOR RED OCTOBER	GB	11,25
THE INMORTAL	MD	20
THE LEGEND OF ZELDA	NES	16
THE LOST LEVELS	GB	29
THE LOST LEVELS	SN	29
THE REVENGE OF SHINOBI	MD	1
THE SIMPSONS	NES	10
THE TERMINATOR	MS	21
THUNDER FORCE II	MD	2
THUNDER FORCE III	MD	12
THUNDER FORCE IV	MD	19
THUNDER HAWK	MCD	27
THUNDERFORCE III	MD	6
THUNDERFORCE IV	MD	17,18
TIGER HELI	NES	4
TIGER ROAD	TG	10
TIME GAL	MCD	27
TINY TOON ADVENTURES	SN	23, 24
TINY TOONS	GB	20
TOM & JERRY	NES	21
TOP GEAR	SN	24
TOP RANKING TENNIS	GB	28
TORTUGAS NINJA	GB	7,12,13
TORTUGAS NINJA	NES	4
TORTUGAS NINJA II	NES	20
TORTUGAS NINJA IV	SN	17
TOTALLY RAD	NES	20
TRACK AND FIELD II	NES	3
TRANSBOT	MS	3
TRUXTON	MD	1,17
TURRICAN	GB	16,20,23
TURRICAN	MD	7,9
TURTLES 2	NES	23
TURTLES IV	SN	23
VIGILANTE	MS	8,11
VIKING CHILD	LX	7
WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO	MD	17
WHO FRAMED ROGER RABBIT?	GB	14
WIMBLEDON	MS	20
WIMBLEDON TENNIS	GG	16
WINBLEDOM TENNIS	GG	21
WOLFCHILD	MS	28
WONDER BOY	GG	3,10, 22
WONDER BOY 3	MS	6,3,4,21
WONDER BOY: THE DRAGON'S TRAP	MS	15
WONDERBOY 3	GG	20
WONDERDOG	MCD	20
WORLD CUP	GB	13,3,21
WORLD CUP	NES	9,5
WORLD HEROES 2	NG	23
WORLD OF ILLUSION	MD	25
WORLD WRESTLING	NES	8
WWF	NES	13
WWF SUPERSTARS	GB	6
YOSHI'S COOKIE	NES	27
ZAXXON 3-D	MS	12











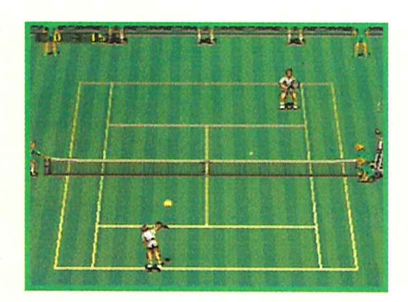
Para conseguir los números que necesitas o las tapas para encuadernar Hobby Consolas, llama a los Teléfonos (91) 654 84 19 / 654 72 18 de 9 a 14 y de 16 a 18,30 h. o bien envía el cupón de números atrasados y tapas que aparece en la solapa de la revista.

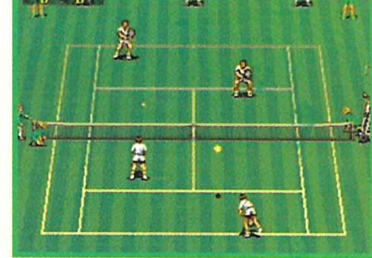
SUPER

ATP TOUR CHAMPIONSHIP TENNIS

Lo mejor del tenis

- ■ Consola: Mega Drive
- ■ Compañía: Sega
- ■ Lanzamiento: Octubre





Preparad las raquetas porque se avecina un juego tenístico de locura, en el que podréis encontrar a los **mejores tenistas mundiales del momento** e incluso a otros del pasado.

Con un **menú de opciones realmente bárbaro,** en el que sólo falta daros a elegir si queréis tener al público a favor o en contra, podréis escoger absolutamente todo lo que imaginéis. Y si a esto le añadís un **buen repertorio de golpes y un más que aceptable nivel de jugabilidad**... pero esperad, esperad a la review y veréis lo que es bueno.



BALL Z

Canicas peleonas

- ■ Consola: Mega Drive
- ■ Compañía: Accolade
- ■ Lanzamiento: Octubre

Los chicos de **Accolade** van a sorprenderos con un juego de lucha muy diferente a lo habitual. Se tratará de un **"one versus one" para uno o dos jugadores,** que presentará la novedad de que **sus siete protagonistas estarán formados por una especie de canicas,** lo que dotará a sus movimientos de gran ligereza y elasticidad. Y no quedará ahí la cosa, porque además de un estupendo **acompañamiento sonoro,** podréis alucinar con los **cambios de perspectiva.**





ECCO THE DOLPHIN

Regreso a la inmens

- ■ Consola: Mega Drive
- ■ Compañía: Sega
- ■ Lanzamiento: Octubre

Ecco fue, desde el principio, **un personaje carismático y atractivo.** Antes de entrar de lleno en el juego, ya había captado la atención de los jugadores con sus acrobáticos saltos, sus rápidos giros y su elegante estilo. Después, ya metidos en aguas profundas, todos descubrimos que **tras el preciosismo gráfico y la buena animación** se escondía una trama apasionante dividida en infinidad de aventuras.

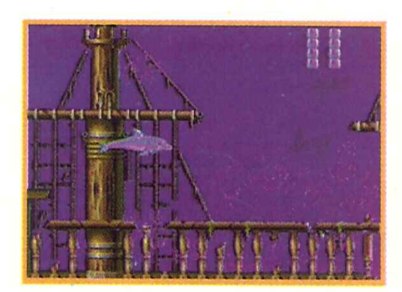
«Ecco The Dolphin» tenía mucho que ofrecer. Se versionó con éxito **para Master y Game Gear** en sendos juegos que, sin la misma magia audiovisual, **conseguían atrapar al jugador en su elevada jugabilidad.** Por eso, no es de extrañar que con semejantes antecedentes, **Ecco vuelva a la 16 bits** ofreciendo lo mejor de su repertorio gráfico.

Nada en los **16 megas** de este cartucho os defraudará. Ya desde el logo inicial empezarán a apreciarse las posibilidades del juego. Después, **entraréis en un océano lleno de vida,** repleto de criaturas en apuros, seres















VIEW

THE TIDES OF TIME

idad del océano azul









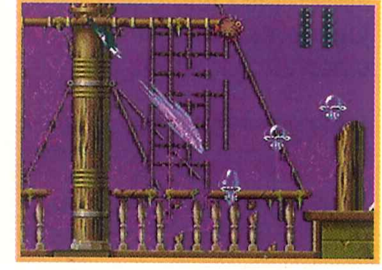
peligrosos y apacibles animales que sólo quieren que los dejen en paz. Y es que este cartucho esconderá más sorpresas aún que la primera parte. Para empezar, nuestro amigo **tendrá que nadar a través de extrañas dimensiones temporales en 3-D,** para cambiar de época y **recuperar los pedazos de Asterite** destruidos por el malvado Vortex.

Nuevos objetos

aprendido mucho de sus anteriores peripecias.

Os podríamos decir más cosas como, por ejemplo, que va a tener **25 fases**, o que **tendrá passwords**, o que **los decorados van a ganar en definición.** También os podríamos describir los **increíbles efectos sonoros o las alucinantes melodías de fondo,** pero aquí no tenemos espacio suficiente para explicarlo todo. Así que, por el





proporcionarán al delfín habilidades en él desconocidas.. Así, **su canto ganará el poder de destruir enemigos,** se le unirán compañeros de viaje como **Trellia,** y **podrá hasta volar** si acierta con la caracola adecuada. Y es que Ecco ha

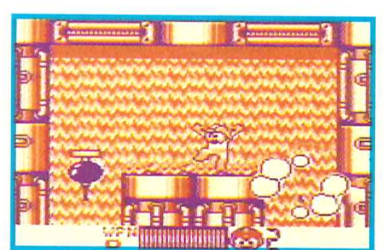
momento, mirad las pantallas y empezad a imaginaros cómo puede ser **la aventura oceánica más especial jamás contada.** Y no se os ocurra poneros nerviosos, que **el mes que viene lo podréis saber todo sobre «Ecco 2, the Tides of Time».**

MEGAMAN III

Megaman se hace portátil

- **Consola: Game Boy**
- **Compañía: Capcom**
- **Lanzamiento: Octubre**





Lo próximo **de Capcom para Game Boy** supondrá una nueva aparición de **Megaman** en la portátil de Nintendo. Allí, el héroe más emblemático de la compañía inglesa se enfrentará por tercera -¿y definitiva?- vez **a su archienemigo el Dr. Willy** y a ocho de sus súper robots.

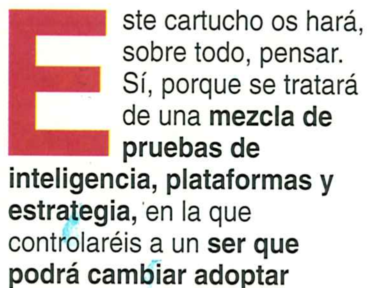
Megaman llegará acompañado **por su fiel Rush y por Flip-Top,** el maletín cibernético del Dr. Light, en un cartucho que **mantendrá la línea de los anteriores éxitos** que este superhéroe ha protagonizado en Game Boy. El nuevo reto para Megaman está servido.

MORPH

Problemas de formas

- **Consola: Super Nintendo**
- **Compañía: Sony Milenium Interactive**
- **Lanzamiento: Octubre**

Este cartucho os hará, sobre todo, pensar. Sí, porque se tratará de una **mezcla de pruebas de inteligencia, plataformas y estrategia,** en la que controlaréis a un **ser que podrá cambiar adoptar cuatro estados: líquido, gaseoso, sólido elástico y sólido inelástico.** El quid de las **cuatro áreas** que compondrán el juego residirá en que tendréis que **encontrar la salida de cada nivel,** cambiando de estado un número limitado de veces.







SUPER

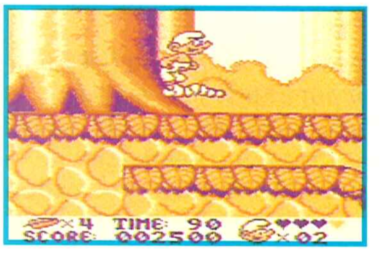
LOS PITUFOS

Pitufando con Nintendo

- Consola: Super Nintendo y Game Boy
- Compañía: Nintendo
- Lanzamiento: Octubre









Aunque hace ya unos añitos que **los Pitufos** triunfaron en la televisión y en el mundo de la música cantando **junto al Padre Abraham,** el tiempo no ha pasado por ellos. Por eso, ahora están dispuestos a ponerse de nuevo de moda, gracias a estos dos cartuchos que **Infogrames** ha programado **para Super Nintendo y Game Boy.**

El argumento será el mismo para ambos, y se basará, cómo no, en que **el malvado Gargamel pretende acabar con las criaturitas azules.** Cuatro de los Pitufos ya han desaparecido de la aldea, y vosotros seréis los encargados de **atravesar los pintorescos parajes** que os conducirán a la morada de Gargamel y pitufarlos, o sea, rescatarlos.









B.C. R

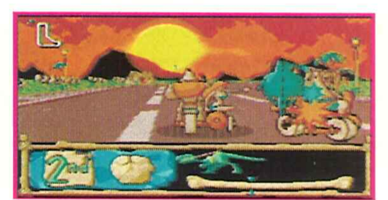
Motores prehistóricos

- Consola: Mega CD
- Compañía: Core
- Lanzamiento: Octubre

Core, compañía especializada en realizar juegos con la Prehistoria como telón de fondo, lanzará un **curioso compacto** que combinará de forma muy divertida **la velocidad con la Edad de Piedra.**

Sobre los **tres circuitos** en los que podréis echar una carrera, veréis **todo tipo de troncomóviles** luchando por la victoria. Dinosaurios,



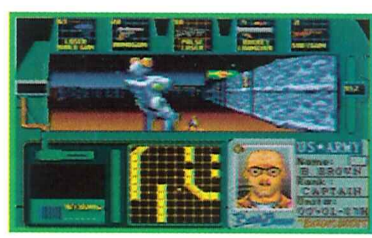


ZERO TOLERANCE

Estrategia militar

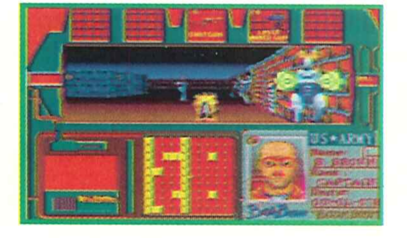
- Consola: Mega Drive
- Compañía: Accolade
- Lanzamiento: Octubre

Con este cartucho **Accolade** os conducirá a una **aventura de estrategia y acción para uno o dos jugadores,** protagonizada por **cinco altos mandos del ejército USA**. Se tratará de un juego en el que **bajo una perspectiva subjetiva,** es decir, lo veréis todo desde el punto de vista del personaje, os adentraréis en un laberinto no sólo de pasillos, sino también de complicaciones.

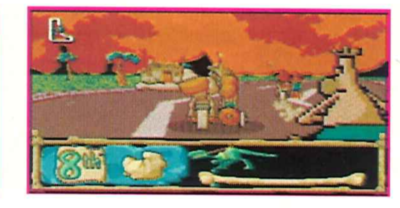








ACERS

hombres de Neardenthal y algún personaje conocido de Core, **como Chuck Rock,** se pondrán al volante de sus vehículos. Vosotros dirigiréis **un rápido coche pilotado por un fornido hombretón y una bella señorita.** En él, además de pisar a fondo el penal de aceleración y tomar las curvas con precaución, podréis **evitar los adelantamientos dando puñetazos** a todo piloto que intente adelantaros.



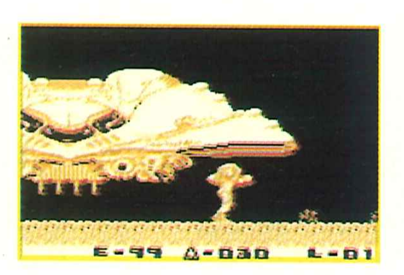
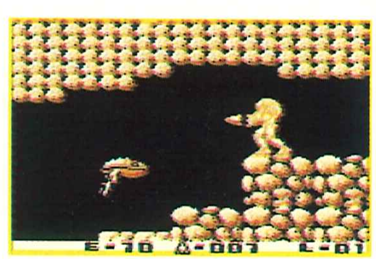

METROID II THE RETURN OF SAMUS

Pon un Metroid en tu G. B.

- **Consola: Game Boy**
- **Compañía: Nintendo**
- **Lanzamiento: Octubre**

Samus Aran se ha convertido, gracias al excelente juego que protagonizó en N.E.S. y a su reciente aparición en «Super Metroid» para la Super, en **una de las heroínas más apreciadas por cualquier nintendero** que se precie. Y para que los poseedores de la portátil no la echen de menos, Samus aparecerá proximamente **en Game Boy** con todo un ejército de Metroids que destruir.

Contará con su traje cibernético, **trece items** que incrementarán sus habilidades, una notable variedad de armas y **hasta 35 enemigos diferentes.** Todo ello en uno de los juegos más completos para la portátil de Nintendo, **tanto por su extensión como por sus cualidades técnicas.**

SUPER BOMBERMAN

Dinamiteros con marcha

- **Consola: Mega Drive**
- **Compañía: Hudson Soft**
- **Lanzamiento: Octubre**




La saga **«Bomberman»** es todo un clásico de Nintendo que ahora, por fin, **llegará a Mega Drive** de la mano del grupo de programación que se ha encargado de todas las versiones para la compañía de Mario. **Hudson Soft** hará **dos modos de juego: el Modo Batalla,** en el que tendréis que ir superando niveles mientras elimináis a los "malos" de la pantallas, **y el Modo Competición.** Éste último es el más atractivo, ya que permitirá que **hasta cuatro personas a la vez,** con la ayuda del **Sega Tap**, midan




realidad lo que hasta hace muy poco parecía sólo una ilusión, **que vuestra Mega Drive se llene de bombas y explosiones de la mano de los dinamiteros más frenéticos** que jamás han pasado por una consola. Son los genuinos, los únicos, los inigualables Bomberman. Con ellos, la diversión estará asegurada por mucho tiempo, ya que estos personajes traerán, además de bombas, **una carga de adicción** a prueba de las ídem.

Para muestra, basta decir que el cartucho contará con su habilidad **poniendo y esquivando bombas.**

Como novedad, la versión para Mega Drive contará, además de los clásicos items ocultos, **con unos simpáticos canguros** que aparte de transportar a los protagonistas, poseerán diversas habilidades.





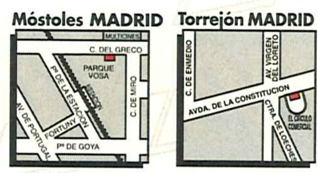
Estos son tus centros Mail



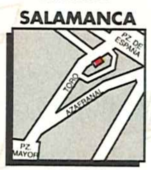




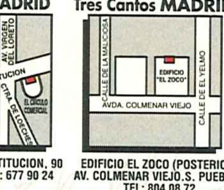

- **ALICANTE** — PADRE MARIANA, 24. TEL: 514 39 98
- **BADALONA** — CALLE SOLEDAT, 12. TEL: 464 46 97
- **BARCELONA** (PLACA CATALUNYA) — CARRER DE PAU CLARIS, 106. TEL: 412 63 10
- **BARCELONA** (PLACA SANTS) — C. SANT CRIST 51-57 (SANTS). TEL: 296 69 23
- **BILBAO** — PZA. DE ARRIQUIBAR, 4. TEL: 410 34 73
- **BURGOS** — AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47
- **MADRID** (Atocha) — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. TEL: 527 82 25







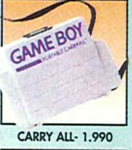

- **MADRID** (SOL) — CALLE MONTERA, 32, 2º. TEL: 522 49 79
- **Móstoles MADRID** — PARQUE VOSA, 24. MOSTOLES. TEL: 617 11 15
- **Torrejón MADRID** — AV. DE LA CONSTITUCION, 90. LOCAL 64. TEL: 677 90 24
- **Tres Cantos MADRID** — EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR). AV. COLMENAR VIEJO.S. PUEBLOS. TEL: 804 08 72
- **Fuengirola MALAGA** — CALLE ALEMANIA, 5. TEL: 58 25 82
- **SALAMANCA** — CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
- **S. SEBASTIAN** — CALLE AUTONOMIA, 3. TEL: 47 40 72
- **Dos Hermanas SEVILLA** — CALLE LAS MORERILLAS, 6. TEL: 566 76 64
- **VIGO** — PLAZA DE LA PRINCESA. TEL: 220939
- **ZARAGOZA** — CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA. LOCAL 100 B-2. PLANTA ALTA. TEL: 21 82 71

COMPLEMENTOS GAME BOY

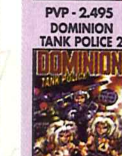


GAMEBOY 6.990

GAMEBOY + ZELDA 9.990











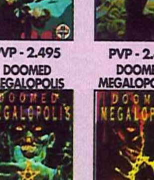
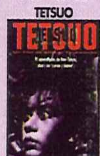
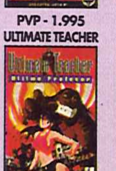


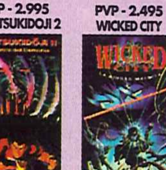
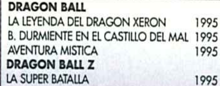


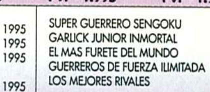
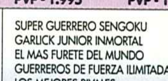
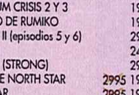


- ILUMINACION - 1.950
- LUPA - 1.595
- CARRY ALL - 1.990
- CARRY ALL DIX - 2.490
- MALETIN ATTACHE - 3.295
- BATERIA NUBY - 4.995
- ADAPTADOR CORRIENTE - 1.495
- LIGHT BOY - 3.690
- LUZ Y LUPA - 3.395
- HANDY TRAY - 995
- BOSSTER BOY - 6.995
- GAME PACK - 1.550
- ADAPTADOR COCHE - 1.595
- SOLAR BOY - 2.900 (OFERTA)
- HANDY BOY - 5.990
- HANDY CARRY - 1.290
- HANDY POWER KIT - 4.900 (OFERTA)
- PLAY AND CARRY CASE - 2.495
- LOGIC 3 CARRY - 2.190
- HANDY SOUND - 995 (OFERTA)

VIDEO

Título	PVP
3X3 OJOS	2.495
3X3 OJOS-2ª parte	2.495
ALITA	2.495
BUBBLE GUM CRISIS	1.995
CABALLEROS DEL ZODIACO	1.995
DOMINION TANK POLICE	1.995
DOMINION TANK POLICE 2	2.995
DOOMED MEGALOPOLIS	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 2	1.995
JUDGE	1.995
MACROSS II	2.995
RANMA 1/2	2.495
ROBOT CARNIVAL	1.995
TETSUO	2.995
ULTIMATE TEACHER	1.995
UROTSUKIDOJI	1.995
UROTSUKIDOJI 2	2.995
WICKED CITY	2.995

DRAGON BALL	
LA LEYENDA DEL DRAGON XERON	1995
B. DURMIENTE EN EL CASTILLO DEL MAL	1995
AVENTURA MISTICA	1995
DRAGON BALL Z	
LA SUPER BATALLA	1995
SUPER GUERRERO SENGOKU	1995
GARLICK JUNIOR INMORTAL	1995
EL MAS FURETE DEL MUNDO	1995
GUERREROS DE FUERZA ILIMITADA	1995
LOS MEJORES RIVALES	1995
BUBBLE GUM CRISIS 2 Y 3	1995
EL MUNDO DE RUMIKO	1995
MACROSS II (episodios 5 y 6)	2995
ODIN	2495
ROBOCOP (STRONG)	2995
FIST OF THE NORTH STAR	~~2995~~ 1995
VENUS WAR	~~2995~~ 1995

CARTUCHOS GAME BOY

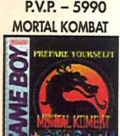
DESCUENTO 300 Ptas.



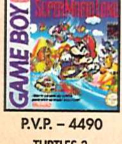




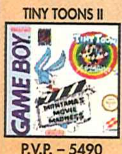




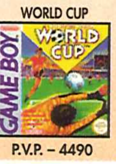






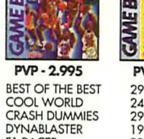











Título	P.V.P.
BART & BEANSTALK	5490
BATMAN THE ANIMATED SERIES	5490
BATTLETOADS 2	5490
BATTLETOADS & D. DRAGON	5490
DARKWING DUCK	5990
DONKEY KONG	5990
EL IMPERIO CONTRAATACA	5490
EL LIBRO DE LA SELVA	5990
F1 POLE POSITION	5990
INDY	5990
JIMMY CONNORS	5490
KIRBY'S DREAM LAND	4490
KIRBY'S PIMBALL LAND	5490
LOS PITUFOS	5490
MEGAMAN III	4490
METROID II	4490
MORTAL KOMBAT	5990
MYSTIC QUEST	5490
NIGEL MANSELL'S	4990
POPEYE 2	5490
ROAD RASH	5990
SENSIBLE SOCCER	5990
STAR WARS	5490
SUPER MARIO LAND	4490
SUPER MARIO LAND II	5990
SUPER MARIO LAND III	5990
TETRIS 2	5990
THE SPIRIT OF F1	5490
TINY TOONS II	5490
TOP RANKING TENNIS	4990
TURTLES 3	5490
WORLD CUP	4490
WORLD CUP USA 94	5990
XENON 2	5490
ZELDA	5990

ATARI LYNX



SUPER PRECIO **11.900**

OFERTA - 2.900 - OFERTA

AWESOME GOLF	RAMPAGE
BASKET BRAUL	ROBO-SQUASH
BILL & TED'S ADVENTURE	ROBOTRON
BLOCKOUT	S.T.U.N. RUNNER
CRISTAL MINE	SCRAPYARD DOG
CHIP'S CHALLENGE	SLIME WORLD
KUNG FOOD	TOURNAMENT CYBERBALL
MS. PACMAN	XENOPHOBE
PAPERBOY	XYBOTS

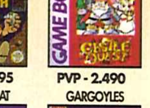
SUPER GAMEBOY




9.990

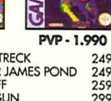
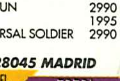
OFERTAS GAME BOY









Título	PVP
ADDAMS FAMILY	2.490
ADVENTURE ISLAND II	2.490
BOULDER DASH	1.995
CASTLE QUEST	2.490
CHUCK ROCK	2.490
CLIFFHANGER	2.490
DENNIS THE MENACE	2.490
DRACULA	2.490
FELIX THE CAT	2.490
GARGOYLES	1.995
KICK OFF	2.995
KRUSTY'S FUN HOUSE	2.990
NBA	2.995
PIMBALL DREAMS	1.990
SPIDERMAN	1.995
TERMINATOR 2	2.990
TETRIS	3.990
ZOOL	1.990

BEST OF THE BEST	2990	MUHAMED ALI	2490
COOL WORLD	2490	NAVY SEALS	2990
CRASH DUMMIES	2990	PALAMADES	1990
DYNABLASTER	1995	PARASOL STAR	2990
F1 RACER	3395	PANG	2490
KUNG FU MASTER	1995	PIMBALL	1995
PRINCE VALIANT	2990	STAR TRECK	2490
REN & STIMPY	1990	SUPER JAMES POND	2490
ROBIN HOOD	2990	TIP OFF	2595
RODLAD	1495	TOP GUN	2990
R-TYPE	1995	TRAX	1995
SPIDERMAN X-MEN	3490	UNIVERSAL SOLDIER	2990

RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID




SERVIPACK

TRANSPORTE URGENTE

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA) Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)

SOLO PEDIDOS POR TELEFONO: (91) 380 28 92

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCION COMPLETA ....
POBLACION .... PROVINCIA ....
TELEFONO .... C.P. ....
MODELO DE CONSOLA ....
Nº CLIENTE ....
☐ NUEVO CLIENTE ....

TITULOS PEDIDOS	PRECIO	NO OLVIDES EL DESCUENTO	TOTAL
ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO 250		GASTOS ENVIO	
		TOTAL	

HOBBY SHOPPING

Game SHOP

Para pedidos por teléfono
Tlf: (967) 50 54 26

CENTRO DE CAMBIOS
Torres Quevedo, 78.
(02003) Albacete
Tlf.: (967) 50 55 43

TIENDA
Pérez Galdós, 36.
(02003) -ALBACETE
Tlf.: (967) 50 72 69

TIENDA
Infantes D. Juan Manuel, 7.
(30011) -MURCIA
Tlf.: (968) 26 56 99

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
- Libro de la Selva
- Los Pitufos
- E.A. FIFA Soccer
- Yuyu Hakusho 2
- Fatal Fury 2
- Fatal Fury Especial
- Samurai Showdown
- Mortal Kombat 2
- Breath of Fire
- Hokutonoken 7

MEGA DRIVE
- NBA Jam
- Tecmo Super NBA
- Land stalker
- E. A. FIFA Soccer
- Pelé Soccer 2
- Street of Rage 3
- Super Street Fighter
- The Adams Family
- Virtua Racing
- Mortal kombat 2

MEGA-CD II
- E.A. Fifa Soccer
- Rebelt Asault
- Mortal Kombat
- Yumeni Mystery Mansion
- Tomcat Alley
- Dune
- Price Fighter

1 año de garantia
Solo en videojuegos
1 año de garantia
Solo en videojuegos
1 año de garantia

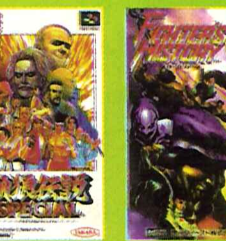


ESPECIALISTAS 16 BIT

CLUB DE CAMBIO:
Envíanos tu juego completo (con caja y manual), con una lista de 6 títulos por orden de preferencia (no incluyas últimas novedades). Te enviaremos uno de tus juegos elegidos a tu casa contra-reembolso.
No envíes dinero con tu paquete.
SUPER NINTENDO 2.000, MEGADRIVE 1.500

*** Los títulos detallados están disponibles o son de inminente aparición**







PROFESIONAL : NO DEJES DE INFORMARTE DE NUESTRO SISTEMA DE FRANQUICIAS



LLÁMANOS E INFÓRMATE NUEVA RED IBERTEX



C/ J. CARLOS, I. 47.
(JUNTO A PZA. CASTELAR)
ELDA (ALICANTE)
TEL.: (96) 5 39 34 75
FAX.: (96) 5 38 39 44



523 23 93
523 24 08

Arenal, 8 • 1ª Planta. Local 21 • 28013 MADRID
Apdo. correos 28.272 • 28080 MADRID

HORARIO: 11 a 14
16 a 20

Ultimas novedades de todo el mundo para Super Nes, Megadrive, Mega CD, 3DO y Jaguar
Especialistas en juegos de rol para Megadrive, Mega CD y Super Nes

NOVEDADES SEPTIEMBRE SUPER NES
Lufia, Soulblazer II, World Heroes II, Mortal Kombat II, Wildtrax y muchos más.

NOVEDADES MEGADRIVE
Hulk, Super Street Fighter II, Fatal Fury II

NOVEDADES MEGA CD
Dune, Sensible Soccer, Frize Fighter, Double Switch, Rebel Assault, Lunar Star, Vay, Star Wars, Chess



SUPER GAME BOY
Proximo lanzamiento. Regalamos un cartucho a los 20 primeros pedidos.

¡¡CLUB CAMBIO CARTUCHOS!!
Super Nes Pal 2.000 pts.
Megadrive 1.500 pts.
Nes, Game Boy, Master System 1.000 pts.





- NOVEDADES
- CAMPEONATOS
- VENTA • CAMBIOS
- ACCESORIOS

C/ Pedro Villar, 7 Ⓜ Tetuán
28020 Madrid
Telf: (91) 570 82 83 Fax: 571 20 17

EN CÓRDOBA...

SUPERHOBBY
¡¡ TODO EN VIDEOJUEGOS ÚLTIMAS NOVEDADES!!

- Venta de videojuegos nuevos y de 2ª mano
- Servimos tu pedido en 48 horas
- Admitimos tarjetas de crédito



C/ Alonso el Sabio, 28.
(Junto Colegio Virgen del Carmen)
14001 - Córdoba
Tfno. (957) 479961
*Para productos en stock

SI TIENES UNA TIENDA DE VIDEO JUEGOS, NO DEJES PASAR LA OPORTUNIDAD DE ANUNCIARTE EN ESTE ESPACIO. ¡¡LLAMANOS!!

PUBLICIDAD POR MODULOS
Infórmate en los teléfonos:
(91) 654 61 86 ó
(91) 654 81 99

EN VALENCIA



TENEMOS LO "ÚLTIMO" Y TODA LA INFORMACIÓN A TU DISPOSICIÓN
SUPER STREET FIGHTER II - S.Nes Y Megadrive

NUEVO CENTRO • LOCAL 57 • AV. PIO XII, 2
Tel. 96 - 348 81 63 • 46009 VALENCIA

CON NOSOTROS... PODRÁS JUGAR CON TODOS LOS VIDEOJUEGOS
DESDE 1.000 PTAS.

LAS NOVEDADES MAS RADICALES



Llámanos y sabrás como

VEN A JUGAR CON NUESTRAS CONSOLAS

NICARAGUA, 57-59
TELF/FAX (93) 410 55 95
08029 - BARCELONA

VIDEOLUDICO®

NO COMPRES ANTES DE VER NUESTRA LISTA DE PRECIOS. RECOGELA EN NUESTRA TIENDA O LLAMA AL TEL. (96) 362 52 49

PRECIOS BAJÍSIMOS





CONSOLAS Y ACCESORIOS
VENTA Y CAMBIO
Av. Blasco Ibáñez, 75. VALENCIA

SUPER NINTENDO
MORTAL KOMBAT II
BOLA DE DRAGON Z 4
FATAL FURY ESPECIAL
DREETH OF FIRE
SAMURAI SHADOWN

MEGA DRIVE
S. STREET FIGHTER II
MORTTAL KOMBAT II
URBAN STRIKE

SERVIMOS TUS PEDIDOS TELFONICOS EN 24 H.

C/ BURGO CENTRO L 57(Las Rozas) MADRID

DIMO VIDEOJUEGOS

Tel.: (91) 636 14 43

LLÁMANOS, TE ASOMBRARÁS DE LOS PRECIOS

APOCALIPTIC GAMES
ESPECIALISTAS EN:
3DO-JAGUAR Y NUEVOS SISTEMAS
S.NINTENDO MEGADRIVE
NEO GEO MEGA CD
SERVIMOS A TIENDAS Y VIDEO-CLUBS
TEL/FAX: (91) 518 79 61
Apdo. 150077 - 28080 Madrid

Click-Clack
ÚLTIMAS NOVEDADES DEL MERCADO
CLUB DE CAMBIO
ESPECIAL MES DEL ROL
C/MADRID, 4 • 30003 MURCIA
TELF: 24 77 65

CLUB DE CAMBIO DE VIDEOJUEGOS SUPER NINTENDO, GAME BOY, MEGADRIVE, M. SYSTEM Y G. GEAR

COCONUT

TU JUEGO EN CASA EN 24 HORAS*
LLAMANDO AL TELF: (91) 594 35 30
*(PARA JUEGOS DISPONIBLES EN ALMACÉN)

TIENDA COCONUT
C/ VELARDE, 8
28004 MADRID
METRO: TRIBUNAL Y BILBAO
Horario: De 10,30 a 2 y de 4,30 a 8
TELF: 594 35 30

MEGA CD II

TOM CAT ALLEY- SUPER OFERTA

MEGA CD II + R. AVENGER
AFTER BURNER III
BATTLECORPS
DRAGON´S LAIR
DOUBLE SWITCH
DUNE
F1 BEYOND THE FIRST
FIFA INT. SOCCER
FINAL FIGHT
JURASSIC PARK
PRIZE FIGHTER
REBELT ASSAULT
SENSIBLE SOCCER
SILPHEED
THUNDERHAWK
YUMEMI MISTERY MANSION
WORLD CUP USA 94

MEGADRIVE

SUPER S. FIGHTER II- SUPER OFERTA

MEGADRIVE 32 X
MEGADRIVE SONIC PAK
CONTROL PAD 6 BOTONES
COMBAT CARS
FATAL FURY 2
FIFA INT. SOCCER
FLINSTONES (PICAPIEDRA)
INCREDIBLE HULK
MORTAL KOMBAT II
MICROMACHINES 2
MARCUS MAGIC FOOTBALL
PETE SAMPRAS TENNIS
PELE 2
R.B.I.. BASEBALL 94
SHINING FORCE 2
STREET OF RAGE 3
VIRTUAL RACING

SUPER NINTENDO

MORTAL KOMBAT II - SUPER OFERTA

CONSOLA + FIFA INT. SOCCER
SUPER GAME BOY
FATAL FURY 2
DRAGON
FIFA INT. SOCCER
DESERT FIGHTER
INCREDIBLE HULK
JUNGLE BOOK
JIMMY CONNORS TENNIS
KNIGHT OF THE ROUND
KING OF DRAGONS
MEGAMAN X
RANMA 4
SUPER METROID
SAMURAI SHADOWN
STUND CAR RACER FX
TURN & BURN

PORTÁTILES

GAME GEAR:
ALADDIN
G.P. RAIDER
JUNGLE BOOK
MICROMACHINES
POWER RANGERS
PACK-ATTACK
WOLD CUP USA 94

GAME BOY:
DONKEY KONG
INCREDIBLE HULK
JUNGLE BOOK
RACING FIGHTER
TETRIS 2
WARIO LAND. MARIO 3
ZELDA

NEO-GEO

CYBER LIP - SUPER OFERTA

CONSOLA COMPLETA
CONTROLADOR JOYSTICK
MEMORY CARD
BLUES JOURNEY
FATAL FURY
FATAL FURY SPECIAL
KARNOV REVENGE
MAGICIAN LORD
MUTANT NATION
SUPER SIDEKICKS 2
SAMURAI SHADOWN
SPIN MASTER
TOP HUNTER
TRASH RALLY
TOP PLAYERS GOLF
WORLD HEROES JET

OTROS T'ÍTULOS, NOVEDADES Y OFERTAS, CONSULTAR

3DO (Way of Warrior)
JAGUAR (Kasumininja)
NEO-GEO (W. Heroes Jet)

NUEVO CENTRO ESPECIALIZADO
ÚLTIMAS NOVEDADES 32 Y 64 BITS
MÁS DE 1.000 TÍTULOS EN CAMBIO
VENTA Y COMPRA - NUEVOS Y USADOS
TELF: (91) 377 45 59
C/ ÁNGEL LARRA, 7. 28027 MADRID

TURBO DUO (DRAGON BALL Z)
S. NINTENDO (MORTAL KOMBAT 2)
MEGADRIVE (CONTRA 5)

OPERACION CAMBIO Club M.V.



A MITAD DE PRECIO**

Cambiamos* tu consola Nes o Gameboy por una Super Nintendo + Juego.

Cambiamos* tus juegos. Tenemos 3.000 video juegos de cambio.
*Pagando la diferencia según margen comercial

C.C. DENDARABA
PEDRO DE ASÚA 13 B
VITORIA
TELF: (945) 14 83 19

EN CÓRDOBA...
COLECCIONISTAS DEL VIDEOJUEGO
Gran surtido de videojuegos en cambio y últimas novedades en venta
PIDE NUESTRAS LISTAS DE CAMBIO
10% Descuento en videojuegos



C/ Los Olivos, 6 (Junto al cine Sta. Rosa de verano). Telf: 957- 401003. 14006 Córdoba

La Gran Ocasión

INTERCAMBIOS

ME GUSTARIA Cambiar el juego «B.O.B.», más 3.000 pesetas, por el juego «Mortal Kombat». Por favor sólo Barcelona. Debéis preguntar por Leonardo. TF:93-4472879.

CAMBIO el juego «Eternal Champions» por dos de éstos: «Batman», «Hellfire», «Desert Strike», «Wimbledon», «Bio-Hazard Battle», «Lemmings», «David Cup Tennis», «Shining Force» o «Shining in the Darkness». Sólo Madrid. Preguntar por Alberto. TF:91-7590348.

CAMBIO «Another World», Nintendo Scope y «Super Probotector», ambos de Super Nintendo. Cambio por éstos: «Star Wars», «Cool Spot», «Sensible Soccer», etc... O también cambio los tres por el juego «Ranma 1/2». Escribir a: Isaac Ríos Muñóz, c/Major, 120-1º 1ª. 17700 -La Jonquera- (Girona).

CAMBIO Super Nintendo con 5 juegos, Nintendo Scope (pack 6 juegos) y Adaptador Universal. Todo con caja e instrucciones, por una Neo Geo + juego. Preguntar por Felipe. TF:93-2651299.

CAMBIO Master System con 7 juegos buenos, 2 mandos y un joystick. Todo en buenas condiciones, por Mega Drive o Super Nintendo con juego. Sólo Valencia. Preguntar por Miguel. TF:96-3650384.

CAMBIO «G-Loc» y el juego de motos «Enduro Racer», por el «Galaxy Force», «Bonanza Bros», «Thunder Blade» o «World Cup Italia'90». Preguntar por Iván. TF:924-453941.

CAMBIO el juego «Batman Returns» de Super Nintendo por el «NBA Jam». Es americano y requiere adaptador. Interesados llamar a Marc. TF:93-4914133.

CAMBIO juego de Mega Drive: «Street of Rage II» por «Sonic 3». que esté en buen estado. Preguntar por Vicente. TF:957-259413.

CAMBIO Lynx con 4 juegos, por Game Boy con más de 4 juegos. Sólo Barcelona. Preguntar por David. Llamar de lunes a viernes de 12:00 a 3:00 horas de la tarde y de 6:00 a 8:00 de la tarde. ¡URGENTE! TF:93-3831934.

CAMBIO Nintendo con 2 mandos y 2 juegos, y Game Boy con 4 juegos y maletín, por Game Gear con cuatro juegos, fuente de alimentación, sintonizador y Wide Gear. Preguntar por Miguel. TF:957-203740.

VENTAS

VENDO Game Gear con los juegos: «The Terminator», «Aliens 3», «Sonic 2», «Wimblendon», «Out Run» y con el Sintonizador TV. El Adaptador de la televisión por 35.000 pesetas. Preguntar por Francisco Javier. TF:93-6371752.

VENDO la consola Nintendo, dos mandos y la pistola con un juego. La consola obtiene 30 juegos, sí, sí, 30 juegos por 45.000 pesetas. Es el ofertón del año. Preguntar por Roberto. TF:4136171.

VENDO juegos de Master System II: «Black Belt», «Action Fighter», «Teddy Boy» y «Seha Chess» por 1.500 pts cada uno. Llamar fines de semana. Sólo Gijón. TF:985-365176.

VENDO consola compatible con Nintendo, con 2 mandos, 190 juegos y pistola. Preguntar por Emilio. TF:91-6078571.

VENDO el juego «Land Stalker» americano y adaptador por 8.000 pesetas. Sólo Madrid. Preguntar por Jesús. TF:91-5170830.

VENDO Game Boy. Incluye luz y los juegos: «Tetris», «Hook», «Terminator 2» y «Roger Rabbit» por 14.000 pesetas. Perfecto estado. Preguntar por Juanma. TF:952-252280.

VENDO «Terminator» (5.000 pesetas), «Super Han-On» (3.500 pesetas), «Mickey & Donald» (3.500 pesetas), «Golden Axe II» (4.000 pesetas), «Afterburner II» (4.000 pesetas), «Splatterhouse 2» (3.500 pesetas) y «Sonic» (3.000 pesetas). Preguntar por José Antonio. TF:924-453011.

VENDO los juegos: «Star Wars», «T. T. Ninja Tournament Fighters» y «Final Fight» de Super Nintendo por 5.000 pesetas cada uno. TF:971-361279.

VENDO consola Nintendo con cinco juegos, 2 mandos y un joystick. Entre los juegos está «Battletoads». Preguntar por Antonio. Llamar de 2:00 a 5:00 horas. TF:952-160118.

VENDO para Mega Drive, cartucho Mega Acción (3 juegos) por 6.000 pesetas, «Lotus II» y «RECS» POR 4.000 pesetas, «Rocket Knight» por 4.000 pesetas y «Robocop 3» por 3.500 pesetas. Preguntar por Francisco. TF:968-168746.

VARIOS

VENDO Master System y Nasa con 3 juegos cada una, o las cambio por Super NES con «NBA Jam», «Dragon Ball Z 2» o «FIFA Soccer». Preguntar por Mauro. TF:93-3327483.

VENDO O CAMBIO «Battletoads» y «Top Gun» de Nintendo. Si me los compras, te regalo la Nintendo con dos mandos, casi nueva. También compro Mega Drive con o sin juegos. Preguntar por Miguel. TF:96-5807113.

CAMBIO «B.O.B.» y «Joe & Mac» de Super Nintendo, los dos por «Batman Returns», «Tecmo NBA» u otros. O los vendo por separado. Preguntar por Javier. Llamar de lunes a viernes de 11:00 a 15:00 horas. A ser posible de Málaga y alrededores. TF:952-251227.

¡URGENTE! Vendo Game Gear con 6 juegos por 30.000 pesetas, o cambio por Mega CD, o la compro por 20.000 pts. Sólo Huesca y periferia. Hablar con José. TF:974-244634.

VENDO O CAMBIO Mega Drive con dos mandos y 7 juegos. Vendo por 23.000 pesetas o cambio por Super Nintendo con 6 juegos. Llamar por las mañanas. Preguntar por Rodrigo. TF:987-403901.

VENDO Game Boy con dos juegos por 10.000 pesetas. Está en buen estado. También vendo juegos de Super Nintendo por 4.500 pesetas cada uno, en buen estado. Tengo 8 para vender. Preguntar por Javier. TF:971-550669.

VENDO uno de estos juegos: «Flashback» o el «Dragon Ball», y uno de éstos: «X-Men» o «Super Tennis» por 12.000 pesetas, o los cambio por «FIFA International Soccer». Llamar a partir de las 21:00 horas. Preguntar por Joanes. Sólo Guipúzcoa. TF:943-217936.

CAMBIO O VENDO Game Boy con 12 cartuchos por Super Nintendo con «Street Fighter II» y un mando, o la vendo por 20.000 pesetas. Los interesados, preguntar por Víctor. Llamar de 2:00 a 10:00 horas. TF:91-4138470.

COMPRO videos y comics "Manga" en perfecto estado. Precio a convenir. También cambio los juegos «Mortal Kombat», «Street Fighter II» y «Super Mario World». Preguntar por Javier. TF:981-802153.

VENDO «Super Probotector» y «World League Basketball». Ambos de Super Nintendo. Vendo por 4.000 pesetas cada uno, o cambio los dos por «Eternal Cham-

¡Ha llegado tu hora!




Hora, despertador y juego Super Mario Bros. (4 niveles). Incorpora 13 sonidos diferentes, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío





Hora, despertador y juego Zelda (4 niveles y 4 grutas diferentes). Incorpora 9 sonidos distintos, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Ayuda a Link a matar al Dragón de la Gruta!




Hora, y juego Tetris (varios niveles de dificultad). Incorpora 8 sonidos diferentes, marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

TETRIS™

3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Pon a prueba tu coco!





Mes, fecha, día de la semana, horas, minutos, segundos, alarma y cronómetro.

2.500 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Más portátil que nunca!



Horas, minutos, segundos y mes. Instrucciones en castellano y pila.

TIME GEAR

¡Nuevo en España!

2.000 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Una Game Gear en tu muñeca!



Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST,S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

(Rellenar con mayúsculas) Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):

- ❑ Reloj Tetris..............................P.V.P. 3.950 ptas.
- ❑ Reloj Zelda ..............................P.V.P. 3.950 ptas.
- ❑ Reloj Super Mario Bros ..............P.V.P. 3.950 ptas.
- ❑ Reloj Time Gear.........................P.V.P. 2.000 ptas.
- ❑ Reloj Watch Boy .........................P.V.P. 2.500 ptas.

NOMBRE.......................................APELLIDOS.......................................

DOMICILIO.......................................LOCALIDAD..................................PROVINCIA...........................

CODIGO POSTAL (imprescindible)... TELEFONO.......................................

Forma de pago:

- ❑ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ❑ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº...............................
- ❑ Contra reembolso
- ❑ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Fecha de caducidad de la tarjeta...

Titular de la tarjeta (si es distinto)...

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Fecha y Firma:

La Gran Ocasión

pions» de Mega Drive. Llamar de 2:00 a 4:00 horas. Preguntar por Oscar. TF:986-524126.

COMPRAS

COMPRO el juego de Mega Drive «Street of Rage 2» al precio de 5.000 pts. Que esté en buenas condiciones y con instrucciones. Preguntar por Jesús. TF:91-7180802.

COMPRO caja de «Bola de Dragon Z» (1ª parte). Llamar de lunes a viernes a partir de la 19:00 horas y los sábados y los domingos a cualquier hora. Preguntar por Fran.
TF:91-8418163.

COMPRO caja e instrucciones del juego: «Super Mario Land 2» para Game Boy. Que esté en buen estado. Pago bien. Enviar ofertas a: Marc Ballarín Rius, c/Mallorca,493-5º 2ª. 08013 (Barcelona).

COMPRO juegos de la Master System II a 1.500 pesetas. Negociables. Preguntar por Rita.
TF:941-384474.

COMPRO juego «Golden Axe» para Mega Drive. Precio a convenir. A ser posible, con instrucciones. Preguntar por Pablo.
TF:91-6322959.

COMPRO «Super Castlevania 4» de Super Nintendo por 3.000 ó 3.500 pesetas. Preguntar por José Manuel. Sólo Sevilla. TF:954-336296.

ME GUSTARIA COMPRAR una consola Game Gear de segunda mano y en buen estado, con o sin juegos. Si os interesa mi compra, debéis preguntar por Roberto.
TF:91-8712504.

COMPRO «Dr. Mario» de Nintendo en buen estado, con caja e instrucciones. Preguntar por Daniel. Máximo 2.000 pesetas.
TF:91-3863418.

COMPRO Super Nintendo con algún juego. Puedo negociar con juegos de Mega Drive): «Street Fighter II», «Sonic 1 y 2», etc... Debéis preguntar por Manolo.
TF:987-402973.

COMPRO mando de Super Nintendo barato. Preguntar por Isabel. También compro juegos.
TF:968-344504.

CLUBS

QUIERO FORMAR UN CLUB de Nintendo. Super Nintendo, Nintendo y Game Boy. Importante ser de Madrid. Mandar trucos y seréis socios. Llamar fines de semana. Preguntar por Adrián. ¡URGENTE!
TF:91-6042453.

SOY PORTAVOZ de un club Sega ya existente. Somos más de 20 por toda España y 8 en Barna. Sólo pedimos que tengáis 18 años o más. Para pedir más información, escribir a: Oscar Irmler, Urbanización los Algarrobos, 1. 08810 - Sant Pere de Ribes- (Barcelona). O llama al
TF:93-8960626.

"CLUB MEGATON" Si quieres comprar juegos usados o vender los tuyos, llama los fines de semana de 3:00 a 4:00 horas o de 8:00 a 10:00 horas. Debéis preguntar por Fran. Sólo Gijón.
TF:985-365176.

SOMOS dos amigas llamadas Clara y Alicia. Tenemos un club de trucos para todas las consolas. Enviad 1 foto, dos sellos y vuestros datos personales. Prometemos contestar. Escribir a: Alicia Gutiérrez y Clara Plata, c/Infante Don Fernando, 43-2º E. 29200 -Antequera- (Málaga).

TE GUSTARIA FORMAR parte del club "Sonic's". Si es así, mándame una foto y tus datos personales a: Jesús Calafat Romero, c/Plaça Parc de Lestacio, 6-8-20. 46700 -Gandía- (Valencia).

HAY UN CLUB llamado "MegaNintendo". Es para consolas Mega Drive y Nintendo. Haremos de todo. Llamar a Luis Miguel.
TF:981-563071.

QUISIERA CONTACTAR con chicos/as para cambiarnos juegos de Super Nintendo. Si puede ser de Barcelona. Tengo «Super Mario World», «Street Fighter II» y «Dragon's Lair». Preguntar por David.
TF:93-7146606.

CLUB SUPER POWER para Super Nintendo. Tenemos ordenador para dar información. Además, daremos carnet. Las 10 primeras cartas recibirán un regalo. Interesados, debéis preguntar por Paulo.
TF:91-3612626.

SI TIENES una Master System, escribe al club "MASTER FORCE", para intercambio de opiniones, juegos, etc... Para ello, debes escribir a: Pablo García Naranjo, c/Las Caleseras, 29-bloque 3º 4º B. 41006 (Sevilla).

SI VIVES en Santander y eres un auténtico consolero, no te lo pienses, llama a "Consoles Maniacs". Preguntar por Fran. ¡Ponte a cubierto!
TF:942-345824.

LA GRAN OCASIÓN

❑ COMPRA ❑ INTERCAMBIO ❑ VENTA ❑ CLUBS ❑ VARIOS

TEXTO: ______________________________

____

____

____

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DOMICILIO ....

C.P. .... LOCALIDAD .... PROVINCIA .... TLF. ....

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid),** indicando en el sobre: **«La Gran Ocasión».** • Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia.del cupón. • Esta es una sección para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial.

No le des m

y suscríbete a hobby

vas a volve

El Instituto de Matemáticas de Zurich ha calculado que cada PuzzleBall puede presentar prácticamente ¡356 cuadrillones de posiciones diferentes!

355.682.548.56

Ahora al suscribirte o renovar tu suscripción a Hobby Consolas por 1 año (12 números x 350 ptas.=4.200 ptas.) te regalamos este exclusivo "Puzzle Ball".

Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las 9 hasta las 14.30 y desde las 16 hasta las 18.30 hs.) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.

Si lo prefieres, puedes rellenar el cupón que aparece en la solapa de la revista y envíalo por correo (no necesita sello)

RECIBE  EN CASA

HC - 36

Deseo suscribirme a la revista **HOBBY CONSOLAS** por un año (12 números), al precio de 4.200 pts., lo que me dá derecho a recibir gratuitamente un **PUZZLE DE SONIC**. (Oferta válida sólo para España y hasta aparición de promoción sustitutiva). (CONSULTAR PRECIOS EXTRANJERO)

Nombre ....

Fecha de Nacimiento ....

Apellidos ....

Domicilio ....

Localidad.................................Provincia ....

C. Postal.................................Teléfono ....

(Para aglilizar tu envío, es importante que indiques el código postal)

Formas de Pago

❑ Talón bancario adjunto a nombre de Hobby Press, S. A.

❑ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S.A., nº ....
Aptdo. de correos 226. 28100 Alcobendas (Madrid)

❑ Contra reembolso (supone 225 pts. más de gastos de envío y es válido sólo para España).

❑ Tarjeta de crédito nº. ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑

Visa ❑ Master Card ❑ American Express ❑

Fecha de caducidad de la tarjeta ....

Nombre del titular (si es distinto) ....

Si eres de Canarias y deseas recibir la revista por avión tu suscripción lleva un recargo por envío aéreo de 750 pts. Por favor, marca con una cruz la forma de envío elegida.

❑ Envío Canarias por correo normal. Fecha y firma

❑ Envío Canarias por avión

HC - 36

SOLICITA TUS NÚMEROS ATRASADOS Y LAS TAPAS PARA ENCUADERNAR HOBBY CONSOLAS

❑ Deseo recibir en mi domicilio los siguientes números atrasados de **HOBBY CONSOLAS,** al precio de 350 pts. cada uno. ....

....

....

....

❑ Deseo recibir las tapas de la revista HOBBY CONSOLAS, al precio de 950 pts. (no necesita encuadernación).

Nombre ....

Fecha de Nacimiento ....

Apellidos ....

Domicilio ....

Localidad.................................Provincia ....

C. Postal.................................Teléfono ....

(Para aglilizar tu envío, es importante que indiques el código postal)

Formas de Pago

❑ Talón bancario adjunto a nombre de Hobby Press, S. A.

❑ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S.A., nº ....
Aptdo. de correos 226. 28100 Alcobendas (Madrid)

❑ Contra reembolso (supone 225 pts. más de gastos de envío y es válido sólo para España).

❑ Tarjeta de crédito nº. ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑

Visa ❑ Master Card ❑ American Express ❑

(La tarjeta de crédito es válida sólo para pedidos superiores a 1.000 ptas)

Fecha de caducidad de la tarjeta ....

Nombre del titular (si es distinto) ....

Fecha y firma

JELLY BOY

EL MÁS ASOMBROSO Y DIVERTIDO PERSONAJE DE VIDEO-JUEGOS ACABA DE NACER.

JELLY BOY, EL CHICO DE GELATINA, ES EL PROTAGONISTA DE ESTA INCREÍBLE AVENTURA EN LA QUE DEBERÁS RECORRER SEIS MUNDOS DIFERENTES, CADA UNO DE ELLOS CON UN MONTÓN DE FASES DIFERENTES, EN LA BÚSQUEDA DE LAS SEIS LLAVES QUE NECESITA EL SR. SWIRLEY.

PARA ELLO PODRÁ CONVERTIRSE EN JELLYMARTILLO, JELLYPARAGUAS, JELLYGLOBO, JELLYBOMBILLA Y UN SINFÍN DE DIVERSAS Y DIVERTIDAS JELLYFORMAS QUE LE PERMITIRÁN EVITAR LOS OBTÁCULOS MÁS DIFÍCILES.

NO SERÁS CAPAZ DE NO AYUDAR A UN POBRE CHICO DE GELATINA, ¿VERDAD?



